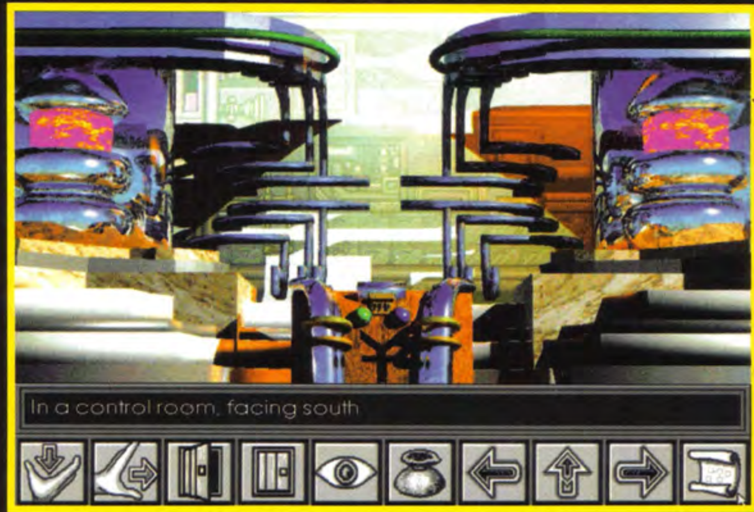
ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER

PC GAMES

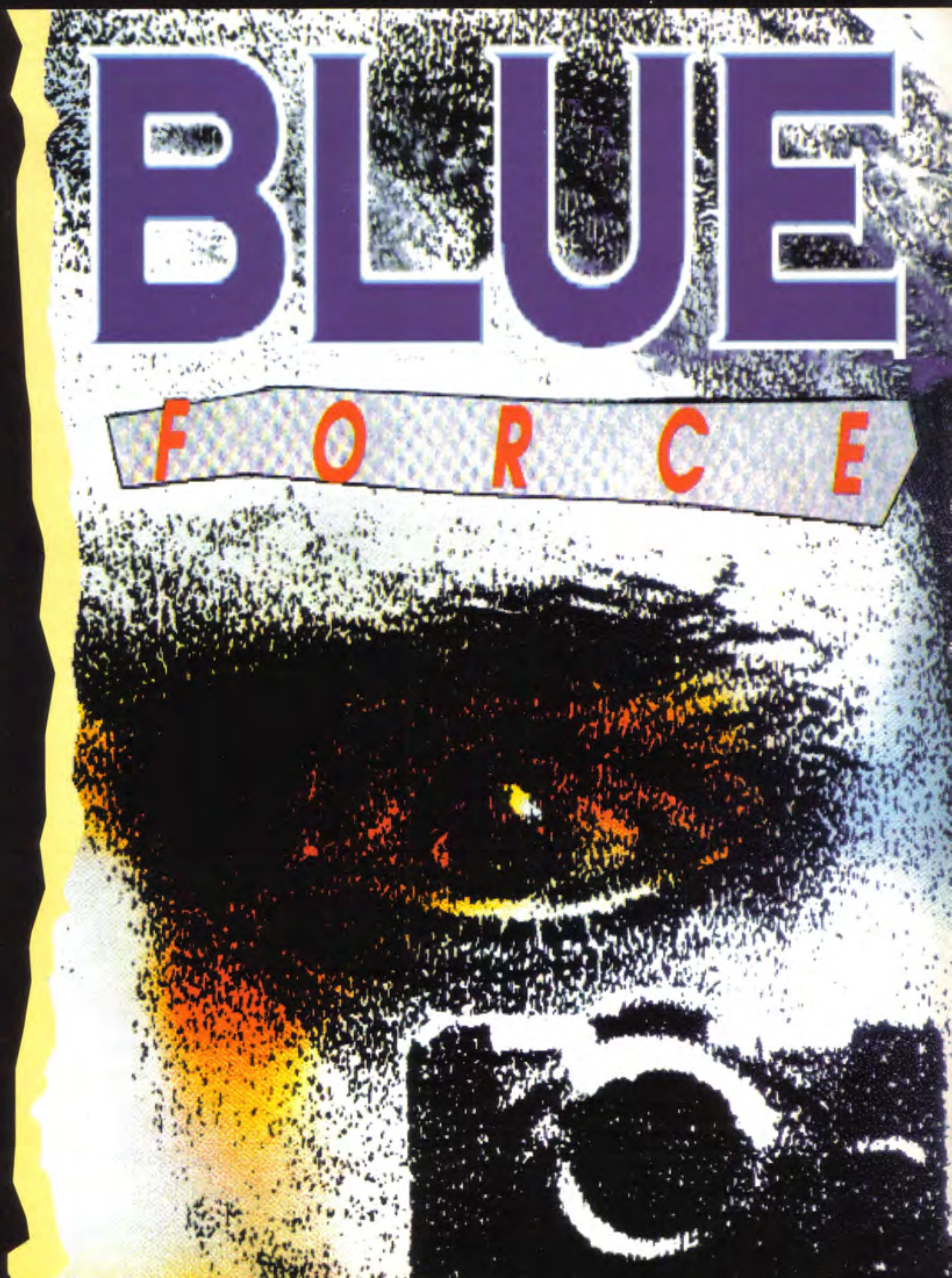
ΙΟΥΝΙΟΣ 1994

SPECIAL REVIEW

σελ. 10



LABYRINTH OF TIME

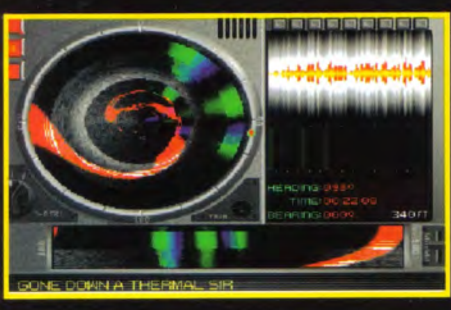


ROLE PLAYING GAME



- **WORLD OF XEEN** σελ. 20

STRATEGY



- **SSN - 21 SEAWOLF** σελ. 16

SIMULATION

- **PACIFIC STRIKE** σελ. 26

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

CompuLink
Games Pack

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες πληροφορίες



AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.
Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!
Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που θα βρίσκεται σε λίγο κοντά σας on-line.
Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το GAMES PACK, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 2.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

EDITORIAL



Πολλά τα CD-ιά αυτό το μήνα. Λες και το κρατάνε "μανιάτικο" οι εταιρίες και αποφεύγουν να βγάζουν παιχνίδια σε δισκέτες. Εμ, βέβαια, όταν το παιχνίδι ζητάει τη μάνα του και τον πατέρα του για να τρέξει (αναφέρομαι βέβαια στις απαιτήσεις), πώς να μην απαιτεί και CD. Καλύτερα. Φανταστείτε να ερχόταν σε... 237 δισκέτες! Θα το αγόραζαν μόνο όσοι διέθεταν φορτηγό μετά ρυμουλκουμένου!

Σε CD λοιπόν και το Labyrinth in Time, το special review του τεύχους. Μιλάμε για παιχνίδι με ΤΑ φανταστικά γραφικά και ΤΗ φανταστική μουσική. Το είπε ο Αντρέας (και μη μου πείτε ποιος Αντρέας) και συμφώνησα απολύτως μαζί του: Δεν είναι μακριά η εποχή όπου, όπως και στις ταινίες, η μουσική των παιχνιδιών θα διατίθεται και σε Soundtrack, σε αυτόνομο μουσικό CD!

Σε CD και το Xeen, όχι το Clouds ή το Dark Side, αλλά όλα μαζί. Το CD του World of Xeen είναι... κλινικά αποδεδειγμένο ότι θα σας απασχολήσει όχι για εβδομάδες, αλλά για μήνες! Φανταστείτε: Θα πρέπει να τελειώσετε το Clouds of Xeen, το Dark Side of Xeen και, μετά από αυτά, να τελειώσετε και το World of Xeen, στο οποίο μετακινείστε και στους δύο κόσμους του Xeen! Καλά Χριστούγεννα δηλαδή...

Το Blue Force ξέρω ότι το περιμένατε με αγωνία αρκετό καιρό τώρα, αλλά ο Αντρέας δεν φαίνεται και πολύ ενθουσιασμένος με το θέμα. Φαίνεται ότι η Tsunami δεν κατάφερε να ακολουθήσει την επιτυχημένη συνταγή των Police Quest, παρόλο που το παιχνίδι έχει αρκετά καλά γραφικά. Στην πλοκή υστερεί.

Προσωπικά, έχω κολλήσει με δύο άλλα adventures. Το ποια είναι αυτά, θα το μάθετε τον άλλο μήνα. Ε, μη σας χαλάσω και την έκπληξη! (Μη μου πεις, μη μου πεις -- πές μου, πές μου...)

Ο Αρχισυντάκτης

PC GAMES

ΙΟΥΝΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Δημήτρης Ζούλιας, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος, Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Μάρθα Πλεξίδα, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Νίκος Χρυσικός, Χρήστος Μηνασίδης, **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** Παύλος Καραγιαννίδης
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική Τύπου ΑΕ.

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 7.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 12.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 14.900 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.000 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ., Αμερική 13.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΙΟΥΝΙΟΣ 1994

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

SPECIAL REVIEW

ADVENTURE

RPG

SIMULATION

STRATEGY

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ



σελ. 10

Labyrinth of Time: Εντυπωσιακά γραφικά υψηλής ανάλυσης και μουσική που θα μπορούσε να κυκλοφορήσει σε αυτόνομο μουσικό CD, συνθέτουν ένα από τα εντυπωσιακότερα adventures της χρονιάς. (CD-ROM)

σελ. 20

World of Xeen: Μια περιπέτεια που περιλαμβάνει τα γνωστά Clouds of Xeen, Darkside of Xeen, καθώς και το ολοκληρωμένο World of Xeen και η οποία υπόσχεται να σας κρατήσει συντροφιά για μήνες! (CD-ROM)





σελ. 26

Pacific Strike: Μια πολύ επιτυχημένη μεταφορά στο κλίμα και τα γεγονότα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, από τη γνωστή μας Origin.

CORRIDOR 7: ALIEN INVASION

Από την εποχή που κυκλοφόρησε το πρώτο 3D shoot'em up με μεγάλη επιτυχία (Wolfstein 3D), η αγορά στο χώρο των shoot'em up άλλαξε σημαντικά. Τα παιχνίδια που ακολούθησαν βελτιώνονταν συνεχώς, σε σχέση με τους προκατόχους τους, μέχρι που έφτασε το Doom, το οποίο έθεσε νέα standards στο χώρο. Ακολουθώντας λοιπόν το δρόμο που χάραξε αυτό, εμφανίστηκαν πολλοί μιμητές. Σε αυτή την κατηγορία ανήκει το νέο παιχνίδι της Gametek, το Corridor 7: Alien Invasion. Η υπόθεση είναι λίγο πολύ η συνήθης. Βρισκόμαστε στο 2012. Μία ομάδα Αμερικανών επιστημόνων επιστρέφει από τον Αρη με ένα μικρό μεταλλικό αντικείμενο, το πρώτο που αποδεικνύει ότι υπάρχει ζωή και σε άλλους πλανήτες. Το αντικείμενο αποθηκεύεται σε ειδικά εργαστήρια υψίστης ασφαλείας. Εκτίθεται όμως σε ακτινοβολία και γίνεται μία "πόρτα" εισόδου στη Γη, για πλάσματα από άλλους πλανήτες. Εκεί αρχίζει και η δουλειά σας. Πρέπει να μπείτε στα εργαστήρια και να εξολοθρεύσετε τους εξωγήινους, οι οποίοι κάθε άλλο παρά φιλικές διαθέσεις έχουν.

Το παιχνίδι έχει πολλές ομοιότητες με το Wolfstein 3D, κυρίως γιατί έχει βασιστεί στο ίδιο game engine. Διαθέτει όμως full-screen action, πολλά και ενισχυμένα όπλα, morphing εξωγήινων και έξτρα σκηνές θανάτων, 30 πατώματα, νυχτερινή όραση, τέσσερα επίπεδα δυσκολίας και, τέλος, στερεοφωνικό ήχο. Ολα δείχνουν ότι πρόκειται για ένα αξιόλογο 3D shoot'em up και όχι απλώς για ακόμα ένα Doom clone. Αναμένεται να κυκλοφορήσει τον επόμενο μήνα.

SIMCITY ΚΑΙ ΠΑΛΙ;

Ναι, γιατί αυτή τη φορά μιλάμε για το SimCity (παλιά έκδοση και όχι το 2000) σε έκδοση CD. Φαίνεται, λοιπόν, ότι οι κατασκευαστές παιχνιδιών όχι απλώς παρουσιάζουν τις νέες κυκλοφορίες τους σε CD, αλλά τροποποιούν και τις παλιές επιτυχίες σε έκδοση για CD. Για το SimCity, συγκεκριμένα, το αρχικό παιχνίδι και το gameplay έχουν παραμείνει αναλλοίωτα. Υπάρχουν όμως νέα στοιχεία, κυρίως καλλωπισμού. Συγκεκριμένα, το παιχνίδι τώρα χρησιμοποιεί 256 χρώματα σε Super VGA ανάλυση. Το πιο εντυπωσιακό, όμως, είναι ότι υπάρχουν πολλά φιλμάκια, τα οποία εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ανάλογα με την εξέλιξη. Ετσι, θα έχετε την ευκαιρία να γνωρίσετε τον αρχηγό της αστυνομίας, δημοσιογράφους, οικονομικούς παράγοντες, εργάτες και άλλους. Τα παραπάνω συνοδεύονται από digitized speech, ενώ υπάρχει και ακουστικό on-line help για τις δυνατότητες και τις προδιαγραφές του παιχνιδιού. Σίγουρα όλα αυτά προσδίδουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον στο παιχνίδι, αν και θα προτιμούσαμε αυτές οι βελτιώσεις να είχαν γίνει στο νεότερο και σίγουρα καλύτερο SimCity 2000. Ισως όμως να ετοιμάζεται για το μέλλον. Εν αναμονή, λοιπόν.





FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Μπορεί αυτόν το μήνα να γινόμαστε κουραστικοί παρουσιάζοντας συνεχώς ποδοσφαιρικά παιχνίδια, αλλά το επιβάλλει το κλίμα των ημερών. Το FIFA INTERNATIONAL SOCCER δεν είναι μια νέα παραγωγή, μια και έχει ήδη κυκλοφορήσει σε SEGA MEGA DRIVE. Ωστόσο, η έκδοση για PCs μόλις κυκλοφόρησε και σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας θα είναι πιο γρήγορο από την έκδοση σε κονσόλες.

Το παιχνίδι έχει πολλά άλλα χαρακτηριστικά που το κάνουν να ξεχωρίζει. Πρώτα από όλα, η οπτική γωνία υπό την οποία βλέπετε το γήπεδο. Σε γωνία περίπου 45°, αλλά όχι με την οπτική γωνία του Sensible Soccer, και με πολύ μεγαλύτερα sprites το οπτικό αποτέλεσμα είναι καλύτερο από οτιδήποτε άλλο έχουμε δει.

Το παιχνίδι διαθέτει 30 εθνικές ομάδες, από τις οποίες μπορείτε να επιλέξετε (επιτέλους, θα δούμε και την Εθνική μας). Το πιο βασικό πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι η ατμόσφαιρα. Replay, φωνές από το πλήθος αλλά και αποδοκιμασίες είναι μερικές από τις δυνατότητές του, ενώ οι παίκτες μπορούν να κάνουν κεφαλιές, μακρινές μπαλιές, φάουλ, πέναλτι.

Τέλος, ο προπονητής έχει στη διάθεσή του πάρα πολλά συστήματα ανάπτυξης, μπορεί όμως να δημιουργήσει και τα δικά του. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά, τα οποία -σε συνδυασμό με την οπτική γωνία- σου δίνουν μια πιο τη-

λεοπτική αίσθηση του αγώνα. Η μετατροπή του παιχνιδιού στην έκδοση για PCs διήρκεσε τέσσερις μήνες, μια και υπήρχε η πίεση του χρόνου να κυκλοφορήσει πριν από το Mundial.

Το μόνο πρόβλημα που υπήρξε ήταν η μετατροπή του χειρισμού από 3 fire buttons σε δύο, που έχουν τα περισσότερα joysticks σε PC, αλλά και αυτό ξεπεράστηκε. Αυτή τη στιγμή γίνονται οι τελικές δοκιμές του προγράμματος αλλά σίγουρα θα κυκλοφορήσει τον επόμενο μήνα, αφού τότε θα έχει αρχίσει και το Mundial.

CLUB FOOTBALL: THE MANAGER

Διανύουμε το καλοκαίρι του Mundial και με αφορμή αυτό πολλές εταιρίες θα κυκλοφορήσουν προσεχώς παιχνίδια με θέμα το ποδόσφαιρο. Το "The Manager" συγκαταλέγεται σε αυτά. Οπως θα καταλάβατε, πρόκειται για ακόμα ένα παιχνίδι στρατηγικής ποδοσφαίρου (προπονητής), με βασικό θέμα το αγγλικό πρωτάθλημα. Αυτό που το καθιστά ξεχωριστό από τα πολλά άλλα παρόμοια παιχνίδια είναι το πολύ καλό user interface του.

Ολες οι εργασίες επιτελούνται μέσω εικονιδίων όπως διαχείριση σταδίου, οικονομικά, προσωπικό ομάδας, πληροφορίες, πρωτοσέλιδα εφημερίδων, επιλογή παικτών, αλλαγή συμβολαίου και άλλα. Κατά τη διάρκεια του ματς παρακολουθούμε τις πιο ενδιαφέρουσες φάσεις, βλέποντας έτσι άμεσα τα προβλήματα της ομάδας. Επίσης, το "στήσιμο" της ομάδας γίνεται μέσα στο γήπεδο, όπως και οι θέσεις το παικτών. Μπορεί το "The Manager" να μην έχει κάποια σχέση με το Mundial, όπως άλλα παιχνίδια που θα ακολουθήσουν, σίγουρα όμως έχει καλύτερο gameplay από τα περισσότερα από αυτά.

OVERLORD

Η Rowan Software είναι μία μικρή εταιρία που δεν έχει σημειώσει ιδιαίτερη επιτυχία. Τελευταία συνεργάζεται με τη Virgin και σύντομα θα κυκλοφορήσει έναν εξομοιωτή με το σύνηθες θέμα των εξομοιωτών αυτής της περιόδου, το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Συγκεκριμένα, θα επικεντρώνεται στην D-day, την ημέρα της μεγάλης απόβασης των συμμάχων. Εσείς θα πρέπει να βοηθήσετε σε αυτή την απόβαση.



Τα γραφικά των αεροπλάνων είναι πολύ απλά σχεδιασμένα και το περίγραμμά τους, όπως και των χαρακτήρων του παιχνιδιού, θυμίζει έντονα το σχεδιασμό των γραφικών της Infogrames στα Alone in the dark παιχνίδια.

Τα λιτά γραφικά δίνουν πολύ μεγάλη ταχύτητα στο παιχνίδι, που δεν θα έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις σε hardware. Χαρακτηριστικό του παιχνιδιού θα είναι και οι πολλές εξωτερικές views που θα διαθέτει, όπως chase plane και satelite view.

Σε γενικές γραμμές, το Overlord θα είναι ένας "ελαφρός" εξομοιωτής, χωρίς πολλές ετοιμασίες πριν από την πτήση και λιγότερη ανάγκη τεχνικών γνώσεων εκ μέρους του παίκτη.

Αυτή τη στιγμή έχει ολοκληρωθεί η κατασκευή του παιχνιδιού και βρίσκεται στο στάδιο των δοκιμών. Αναμένεται να κυκλοφορήσει τους επόμενους δύο μήνες. ■

Το καλοκαίρι έχει μπει για τα καλά και οι νέες κυκλοφορίες είναι σίγουρο ότι θα περιοριστούν κάπως, μια και οι εταιρίες προτιμούν να κυκλοφορούν τα μεγάλα hits το φθινόπωρο. Ισως το μόνο που διασώζει την κατάσταση είναι το Mundial, με αφορμή το οποίο όλοι παρουσιάζουν ποδοσφαιρικά παιχνίδια.

Φαίνεται, όμως, ότι οι Αμερικανοί ακόμα συγχέουν το ποδόσφαιρο με το δικό τους American football. Μόνον έτσι εξηγείται το ότι η Accolade θα κυκλοφορήσει το VIDEO SPORTS FOOTBALL CD. Οπως υποδηλώνει και ο τίτλος, το παιχνίδι θα είναι σε CD και θα έχει ως θέμα το αμερικανικό ποδόσφαιρο. Θα περιέχει σκηνές από αγώνες, οι οποίες κινηματογραφήθηκαν επί μία εβδομάδα με τη βοήθεια της ομάδας του κολεγίου του Orlando, Preadators. Το παιχνίδι θα περιέχει επίσης σχολιασμό των φάσεων από τον Al Michaels (το ίδιο έγινε και στο Unnecessary Roughness, με θέμα επίσης το αμερικανικό ποδόσφαιρο). Το παιχνίδι θα είναι στρατηγικής και σίγουρα θα καθυστερήσει κάπως η κυκλοφορία, αφού τώρα βρίσκεται στο τελικό μοντάζ.

Τον τελευταίο καιρό ανθούν οι μεταφορές παιχνιδιών από κονσόλες. Τέτοιο είναι το F1 της Domark, που θα κυκλοφορήσει σύντομα. Μην περιμένετε να δείτε κάποιο Formula 1 Grand Prix ή Indianapolis. Το F1 είναι πολύ καλό arcade και το μόνο που χρειάζεστε είναι ένα καλό joystick. Παρ' όλα αυτά, θα υπάρχουν όλες οι πίστες του παγκόσμιου πρωταθλήματος καθώς και οι περισσότερες εταιρίες. Ενα διασκεδαστικό arcade για παιχνίδι ολίγων λεπτών.

Αυτόν το μήνα, ανάμεσα στους αγώνες του Mundial και το σχεδιασμό των διακοπών σας, βρείτε το χρόνο να παίξετε και με παλαιότερα παιχνίδια που έχετε αφήσει στη δισκετοθήκη εδώ και καιρό. Θα διαπιστώσετε ότι σε πολλά από αυτά υπάρχει ακόμα αίγλη. Μέχρι τον επόμενο μήνα, καλό ξενύχτι (Ελλάδα – Νιγηρία 2.30).

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Πολλά και σημαντικά τα νέα που αφορούν στις εξελίξεις των adventures το τελευταίο διάστημα.

Ας ξεκινήσουμε με την περιβόητη πια συνέχεια του BETRAYAL AT KRONDOR που κοντεύει να γίνει "τηλεοπτικό σίριαλ". Η Dynamix, αν και αρχικά αποφάσισε ότι δεν θα κυκλοφορήσει συνέχειά του, έπειτα από αντιδράσεις πάρα πολλών χρηστών ανακοίνωσε την κυκλοφορία του. Τελικά, ο Tony Reyneke, πρόεδρος της Dynamix, δήλωσε ότι το THIEF OF DREAMS δεν πρόκειται να κυκλοφορήσει μέσα στο 1994, μια και το team που δούλευε σε αυτό απορροφήθηκε από άλλα πιο επείγοντα projects. Είπε, επίσης, ότι τις προσεχείς 4-6 εβδομάδες θα αποφασισθεί εάν το παιχνίδι αυτό θα κυκλοφορήσει μέσα στο 1995. Τι καταλαβαίνω εγώ από όλα αυτά; Οτι μάλλον μας λένε καληνύχτα.

Η Electronic Arts άλλαξε ολοκληρωτικά εσωτερική διάρθρωση. Η εταιρία χωρίστηκε σε τρία βασικά τμήματα: τα Sports, Simulations και !neractive Movies. Συγκρατήστε το τελευταίο, γιατί είναι ο καινούριος όρος που θέλουν οπωσδήποτε να επιβάλουν αντί του "adventures". Ετσι, αγαπητοί μου adventur-άδες, αν σας ρωτάνε από εδώ και πέρα πιο είναι το χόμπι σας, ξέρετε τι θα λέτε: Interactive Movies!! Μου φαίνεται ότι τρελαθήκαμε τελείως!!!

Δεν ξέρω πόσοι θυμάστε την εταιρία Mindcraft, η οποία μας έδωσε αρκετά καλά παιχνίδια. Οι τελευταίες πληροφορίες λένε ότι τα γραφεία της έκλεισαν και ότι οι περισσότεροι προγραμματιστές της έχουν ήδη απορροφηθεί από άλλες εταιρίες.

Η New World Computing αποφάσισε να δοκιμάσει τις δυνάμεις της στην αγορά και διέκοψε με την Broderbund, η οποία είχε μέχρι τώρα τη διανομή των παιχνιδιών της. Το νέο της RPG θα λέγεται μάλλον HEROES OF MIGHT AND MAGIC και αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο. Η πιο σημαντική όμως είδηση είναι ότι αποφάσισε να κυκλοφορήσει ένα graphic adventure, διεκδικώντας και αυτή μερίδιο από το χώρο αυτόν. Το adventure της θα ονομάζεται INHERIT THE EARTH και αναμένεται να κυκλοφορήσει πριν από το καλοκαίρι.



DRACULA UNLEASHED: Γραφικά SuperVGA, Interactive video και επιβλητικός ήχος (CD).

Η Interplay αγόρασε τα δικαιώματα του GURPS από το "Generic Universal Role Playing System" που δημιούργησε ο Steve Jackson το 1986 και ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει αρκετά RPGs βασισμένα στο σύστημα αυτό.

Η Access ανακοίνωσε ότι το UNDER A KILLING MOON μπορεί να κυκλοφορήσει τελικά σε τρία CDs, αντί για δύο όπως αρχικά είχε ανακοινωθεί, προκειμένου να κατέχει την πρωτοπορία, όπως είπαν! Εν τω μεταξύ, σύμφωνα με πληροφορίες μέσα στο πρωτότυπο πακέτο στην Αμερική θα υπάρχει και μια replica (αντίγραφο) του παιχνιδιού CD από σοκολάτα! Τι άλλο έχουμε να ακούσουμε!!

Η Sierra ανακοίνωσε ότι εντός του μήνα θα



Veil of Darkness: Υπόθεση μυστηρίου...

PC ADVENTURES UPDATE




MYST: Από τα καλύτερα γραφικά που έχουν παρουσιαστεί σε game, αντάξια του 7th Guest.

κυκλοφορήσει η CD έκδοση του LARRY 6. Θα περιλαμβάνει γραφικά 640x480 256χρωμα και τη φωνή του περιβόητου Larry, την οποία έχει δανείσει ο περίφημος Jan Rabson. Αν το όνομα δεν σας λέει τίποτα, σημειώστε ότι η δική του φωνή ακούγεται στα καρτούν Teenage Mutant Ninja Turtle και στο James Bond Jr. Η Sierra ανακοίνωσε, επίσης, ότι το KING'S QUEST 7 θα βγει μόνο σε CD και θα κυκλοφορήσει τα Χριστούγεννα, ενώ το PHANTASMAGORIA, της Roberta Williams, λέγεται ότι τελικά θα κυκλοφορήσει το φθινόπωρο.

■ Η Legend ανακοίνωσε ότι το SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN θα κυκλοφορήσει σε CD μέσα στο κατακαλόκαιρο και θα είναι το τελευταίο της παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει και σε δισκέτες!!! Η Legend, δηλαδή, ανακοινώνει ότι θα είναι η πρώτη εταιρία που θα εγκαταλείψει τα βασισμένα σε δισκέτες παιχνίδια και ότι στο εξής θα υποστηρίζει αποκλειστικά το CD format. Το επόμενο adventure της θα λέγεται DEATH GATE και θα κυκλοφορήσει κατά τα Χριστούγεννα. Θα είναι ένα science fiction game, στο οποίο -μεταξύ άλλων- θα οδηγείς εσύ ο ίδιος το σκάφος σου εξερευνώντας το διάστημα.

■ Η Virgin έχει εισβάλει δυναμικά στο χώρο των adventures ή των Interactive Movies, όπως θέλετε πείτε τα. Οι νέες παραγωγές της είναι το BENEATH A STEEL SKY, κατασκευασμένο από τους δημιουργούς του LURE OF THE TEMPTRESS, που ήδη κυκλοφόρησε στην Αμερική, το 11th HOUR, η συνέχεια του εκπληκτικού THE 7th GUEST, που ας μην ξεχνάμε παραμένει η καλύτερη μέχρι τώρα παραγωγή στο χώρο των Computer Games, και το LAND OF THE LOST... EDEN. Το τελευταίο μπορεί να κυκλοφορήσει και σαν LOST EDEN και δημιουργοί του είναι οι άνθρωποι της Cryo, αυτοί δηλαδή που μας έδωσαν το εντυπωσιακότατο DUNE. Θα κυκλοφορήσει μόνο σε CD, όπως εξάλλου και τα άλλα δύο, και θα είναι ένα adventure με στοιχεία στρατηγικής και πολέμου!!

■ Ο χώρος δεν επαρκεί και για άλλα πάρα πολλά νέα. Ενα τελευταίο μόνο: επικεφαλής του τμήματος των Interactive Movies της Electronic Arts είναι φυσικά ο Robert Gariott, ο δημιουργός των ULTIMA και της Origin. ■





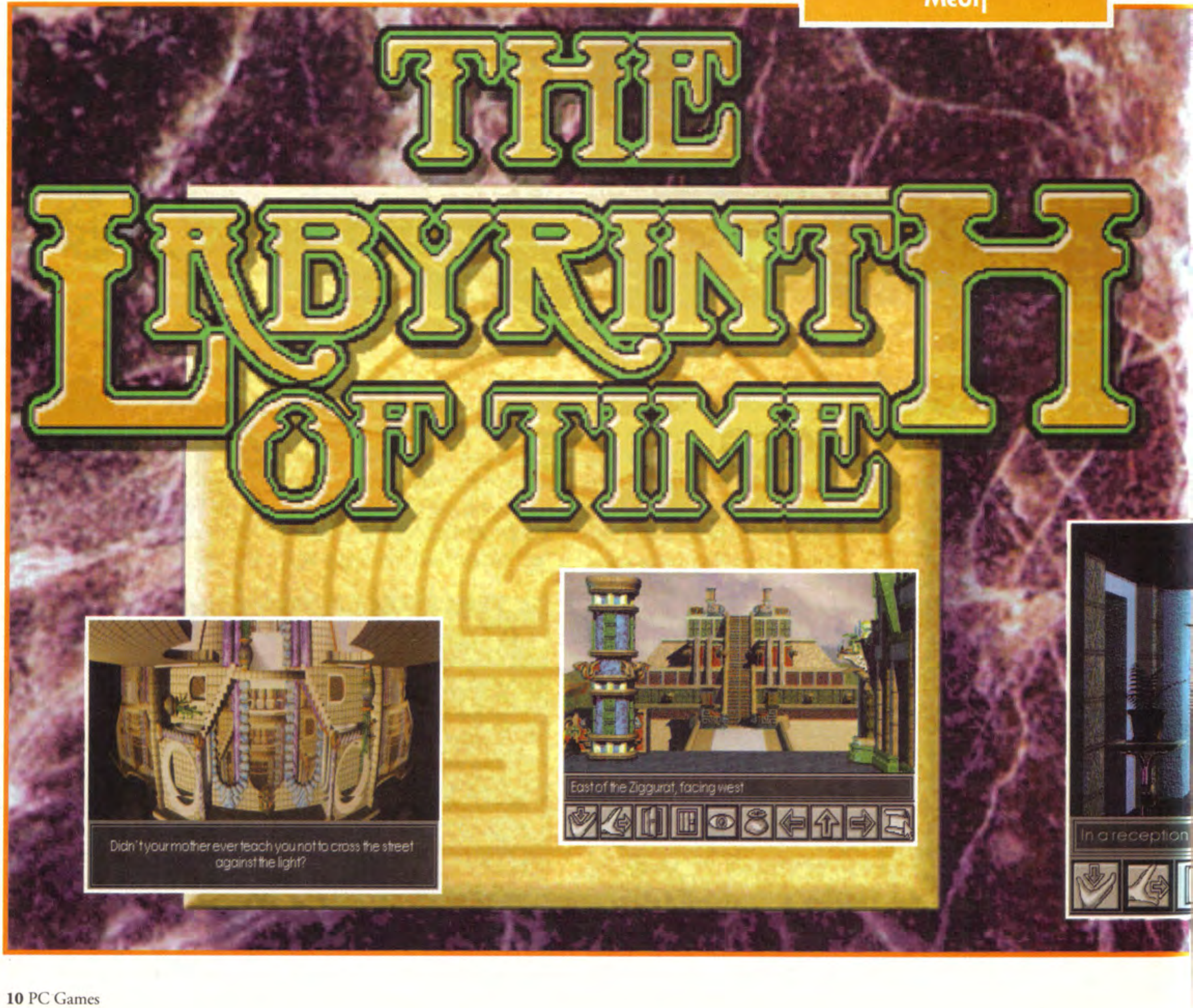
OutPost: Η τελευταία δημιουργία της Sierra με γραφικά SuperVGA και χαρακτήρα τύπου SimCity.

SPECIAL review

Η ελληνική μυθολογία ήταν και θα είναι ένας ισχυρός πόλος έλξης για τους σεναριογράφους των adventure -και όχι μόνο- games. Οταν πρωτοδιάβασα για την περιπέτεια αυτή σε ένα ενημερωτικό φυλλάδιο, μου γεννήθηκε αμέσως η επιθυμία να το αποκτήσω. Κρήτη, βασιλιάς Μίνωας, Δαίδαλος! Αγόρασα το παιχνίδι μόλις κυκλοφόρησε, χωρίς καμία χρονοτριβή, και δεν διαψεύστηκα. Είναι κάτι παραπάνω από εντυπωσιακό.

του Ανδρέα Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
Electronics Art
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
3-D graphics, multimedia animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση



Παρασκευή, 8 το απόγευμα. Σχολώντας από τη δουλειά σου προχωράς προς τον υπόγειο, σκεπτόμενος το Σαββατοκύριακο. Τα πάντα γύρω σου έχουν πάρει μια παράξενη ασπρόμαυρη χροιά. Σκέφτεσαι μήπως κάτι δεν πάει καλά με σένα. Ενώ ετοιμάζεσαι να μπεις στο τρένο, μια παράξενη οπτασία βρίσκεται μπροστά σου. Είναι το πνεύμα του Δαίδαλου. Σου εξηγεί τι συμβαίνει σε γενικές γραμμές. Σου μιλά για το παρελθόν, για την εποχή που είχε κτίσει τον περιβόητο λαβύρινθο στην Κνωσό. Σου εξηγεί πώς τον αιχμαλώτισε το πνεύμα του βασιλιά Μίνωα στον κόσμο των νεκρών και πώς τον ανάγκασε να φτιάξει ένα νέο λαβύρινθο τόσο ισχυρό στο χώρο και στο χρόνο, που όμοιό του δεν θα υπήρχε πουθενά.





Ο φοβερός αυτός λαβύρινθος κοντεύει να τελειώσει. Ο ίδιος ο Δαίδαλος δεν μπορεί να αντισταθεί στα σχέδια του Μίνωα, μια και ο τελευταίος ελέγχει το πνεύμα του. Η μόνη του ελπίδα αντίστασης είσαι εσύ, ένας θνητός, και γι' αυτό σε "τράβηξε" από τον κόσμο σου, σε μια άλλη διάσταση μέσα στο λαβύρινθο που κτίζει. Πρέπει πάση θυσία να βρεις έναν τρόπο να καταστρέψεις το λαβύρινθο προτού τον ολοκληρώσει.

Ο βασιλιάς Μίνωας σχεδιάζει να γυρίσει από τον κόσμο των νεκρών και ο λαβύρινθος αυτός, όταν ολοκληρωθεί, θα του επιτρέπει, κινούμενος μέσα το χώρο και στο χρόνο, να ελέγχει όλα τα σημαντικά γεγονότα και να γίνει έτσι ο κυρίαρχος του κόσμου.

Για να τον σταματήσεις πρέπει να βρεις τι είναι αυτό που κρατά ενωμένο το λαβύρινθο και να το καταστρέψεις. Πολύ γρήγορα θα διαπιστώσεις ότι τα πράγματα είναι πολύ πιο περίπλοκα από όσο αρχικά μπορούσες να φανταστείς. Θα κινείσαι μεταξύ του σιδηροδρομικού σταθμού, ενός ξενοδοχείου, μιας παλιάς πόλης του Far West, των ανακτόρων του Μίνωα στην Κρήτη, ενός μελλοντικού διαστημικού σταθμού-βιβλιοθήκη, των ναών των αρχαίων Μάγιας και άλλων πολλών.

Η διαστημική αυτή βιβλιοθήκη θα αποτελέσει για σένα έναν πραγματικό πλούτο γνώσεων, απαραίτητων προκειμένου να ολοκληρώσεις την αποστολή σου. Από εδώ και από ένα παλιό ημερολόγιο, το οποίο θα βρεις στην ντουλάπα ενός από τα δωμάτια του ξενοδοχείου, θα μάθεις για δύο σημαντικούς ερευνητές του παρελθόντος, τον Martin Garret που εξερευνούσε τον πολιτισμό των Μάγιας και τον Cornelous Lyons, ο οποίος εξερευνούσε τα μινωικά ανάκτορα στην Κρήτη. Ο Martin είχε εντοπίσει την ύπαρξη ενός διαβολικού βασιλιά, ο οποίος έχοντας στην κατοχή του ένα πανάρχαιο talisman μπορούσε με αυτό να καταστρέψει τους αντίπαλους πολιτισμούς.

Νομίζω, όμως, ότι είπαμε πολλά σχετικά με το μύθο της περιπέτειας. Κρίνοντάς τον στο σύνολό του, είναι πολύ καλοδουλεμένος, μεστός και με πληθώρα ιστορικών στοιχείων. Το κυριότερο όμως, κατά τη γνώμη μου, είναι το γεγονός ότι ο μύθος στον οποίο στηρίζεται όλη η περιπέτεια είναι πειστικός και με αυτή την έννοια κερδίζει αμέσως το χρήστη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΜΟΥΣΙΚΗ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι πραγματικά εκπληκτικά. Στηρίζεται στα rendered γραφικά και εντυπωσιάζει στο χώρο και το χρόνο με τις υπέροχες εικόνες του, μια και σχεδόν ποτέ δεν είσαι σίγουρος για το τι θα δεις στην επόμενη τοποθεσία. Το συνολικό αποτέλεσμα των γραφικών, για μένα προσωπικά, το τοποθετεί αμέσως μετά το THE 7th GUEST και το καθιστά σχεδόν εφάμιλλο των RETURN TO ZORK και MYST. Τα σχέδια και κυρίως οι χρωματισμοί είναι πραγματικά... το κάτι άλλο. Εκεί, όμως, που το adventure παίρνει σχεδόν άριστα είναι στον τομέα του ήχου και της μουσικής.

Προσωπικά, εκτιμώ ότι προηγείται οποιασδήποτε άλλης περιπέτειας στον τομέα αυτό. Εχει γραφτεί μια πρωτότυπη, κινηματογραφικού χαρακτήρα, ηλεκτρονική -κατά κύριο λόγο- μουσική που σε συναρπάζει από την πρώτη στιγμή. Οποιος και αν το ακούσει θα ξαφνιαστεί, θα εντυπωσιαστεί στο έπακρο.

Σκέφτηκα, λοιπόν, το εξής σχετικά απλό. Εχοντας συνδέσει τον υπολογιστή με το στερεοφωνικό, έγραψα όλη τη μουσική του σε μια κασέτα, έτσι ώστε να μπορώ να την ακούω με την ησυχία μου. Η εποχή που τα soundtracks θα βγαίνουν από τη μουσική των adventures, όπως ακριβώς γίνεται και με τις κινηματογραφικές ταινίες, δεν είναι και πολύ μακριά!

Ο χειρισμός του στηρίζεται σε ένα απλό σχετικά user-interface, αλλά παρ'

όλα αυτά παρουσιάζει μερικά προβλήματα. Στο κάτω μέρος των γραφικών, καθώς κοιτάς από αριστερά, υπάρχουν τα icons, TAKE, MOVE, OPEN, CLOSE, CLOSE, LOOK, INVENTORY, TURN LEFT, WALK FORWARD, TURN RIGHT και MAP. Με το MOVE κάνεις Push ή Pull κάτι. Με το LOOK έχεις κοντινή θέα ορισμένων αντικειμένων του χώρου στον οποίο βρίσκεσαι, ενώ, κάνοντας δεύτερη φορά κλικ στο εν λόγω αντικείμενο, μπορεί μερικές φορές να πάρεις μια ακόμη πιο κοντινή όψη ή να ξαναγυρίσεις στην προηγούμενη κατάσταση. Το MAP δείχνει τις τοποθεσίες που έχεις εξερευνήσει, τα τρία βασικά επίπεδα των χαρτών, καθώς και τα διάφορα mazes. Κάνοντας κλικ σε μια τοποθεσία λαμβάνεις, μια σύντομη περιγραφή της.

Θεωρώ, όμως, σημαντικό μειονέκτημα το γεγονός ότι δεν μπορείς να μετακινηθείς μέσω του χάρτη, κάτι το οποίο θα διευκόλυνε πολύ το χρήστη. QUIT κάνεις πατώντας τα πλήκτρα F1 ή Q.

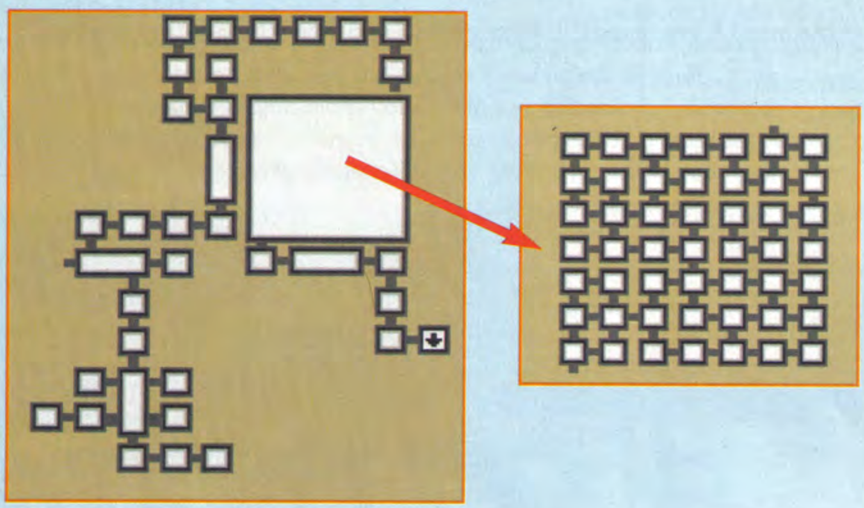
Στο INVENTORY υπάρχουν οι επιλογές DISK (όπου κάνεις SAVE ή RESTORE), USE (με αυτό χρησιμοποιείς ένα αντικείμενο που έχεις επιλέξει), LOOK (για να βλέπεις τα αντικείμενα με τις γραφικές τους παραστάσεις) και τα arrows, με τα οποία περνάς από το ένα αντικείμενο στο άλλο.

Αν θέλεις να περνάς πιο γρήγορα από το ένα αντικείμενο στο άλλο, κάνε κλικ στο LOOK, ώστε να απενεργοποιήσεις τις γραφικές παραστάσεις. Το πρόβλημα, όμως, είναι ότι όταν βλέπεις κάτι δεν ξέρεις τι είναι, μια και δεν σου λέει το πρόγραμμα τίποτα γι' αυτά που παρατηρείς τριγύρω σου.

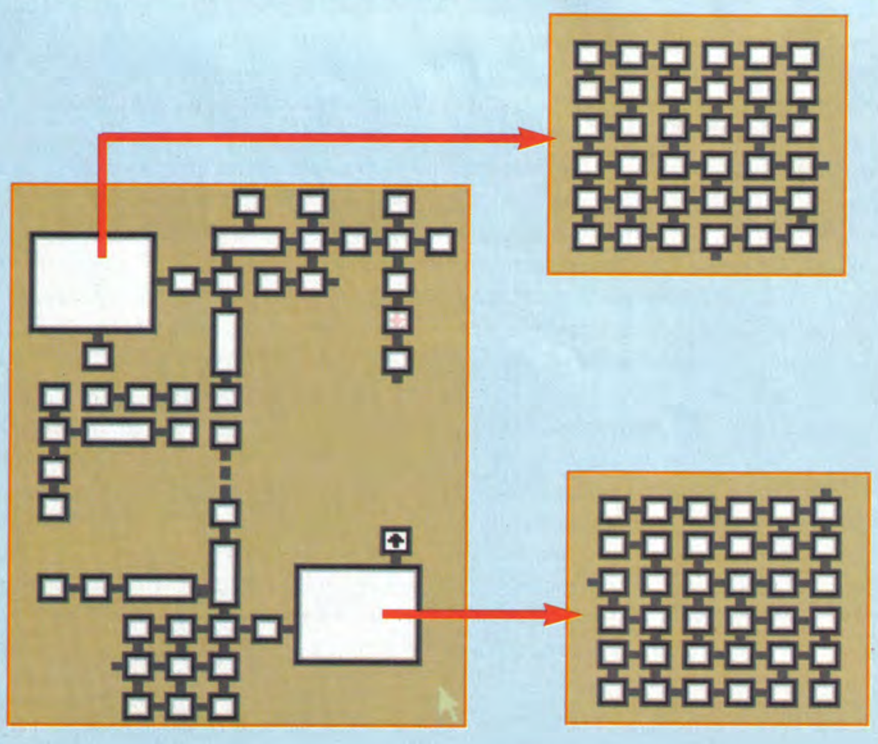
Επίσης, στις μεταφορές μέσω των control machines πρέπει πρώτα να κάνεις LOOK στο μηχάνημα, κατόπιν να διαλέξεις από το INVENTORY το key card και στη συνέχεια να το κάνεις USE πάνω στο slot που υπάρχει στο μηχάνημα.

Κατευθείαν USE το card key πάνω στο μηχάνημα είναι κάτι το οποίο δεν επιτρέπει το πρόγραμμα. Υπάρχουν και άλλες μι-

HEDGE



MIRROR & MEDIAVEL



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Μίνιμουμ 386 στα 16 MHz.



Απαιτεί οπωσδήποτε 512 K της βασικής μνήμης και 2 MB της XMS.



Παίζει εξ ολοκλήρου από το CD και στο σκληρό κάνει μόνο τα SAVES.



Υποστηρίζει γραφικά SVGA στην ανάλυση 640x480 και απλή VGA.



Το παιχνίδι εισάγουν η PLOTLINE ΕΠΕ και η OPTICAL SYSTEMS.

κρολεπτομέρειες που σε συνδυασμό με μερικά bugs δείχνουν ότι ο χειρισμός δεν λειτουργεί όπως θα έπρεπε. Και κάτι τελευταίο. Στην ανάλυση 640x480, που φυσικά προϋποθέτει VESA driver τα γραφικά γίνονται πιο ευκρινή και κυρίως αλλάζουν τα γράμματα και ο κέρσορας του mouse.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του, βασισμένη κυρίως στην πραγματικά απίθανη μουσική του και στα υπέροχα γραφικά, είναι ικανοποιητική. Εκεί, όμως, όπου το παιχνίδι παρουσιάζει προβλήματα είναι στη δράση. Το Labyrinth in Time αποτελεί κλασικό παράδειγμα adventure των καιρών μας, όπου οι προγραμματιστές ρίχνουν όλο το βάρος τους στη μουσική και τα γραφικά και ξεχνούν τη δράση.

Οι γρίφοι είναι ελάχιστοι και την περισσότερη ώρα θα την καταναλώσετε πηγαίνοντας από το ένα μέρος του χωροχρόνου στο άλλο.

Λάβετε υπόψη σας ότι μετά από συγκεκριμένες δράσεις κάποια πράγματα στο μέλλον αλλάζουν. Ετσι π.χ., ενώ αρχικά στο μουσείο, το πιο σημαντικό από τα εκθέματα έχει κλαπεί, όταν βρεις το dirty shirt και αφού τυπώσεις την old newspaper, αφήνεις το shirt στο laundry και την εφημερίδα στο τραπέζι, εκεί όπου υποδεικνύει και η πινακίδα. Τώρα πια στο μουσείο θα εμφανιστεί το talisman που ήταν στο βρόμικο ρούχο!! Το νόμισμα μην το ξοδέψετε.

Φυλάξτε το για μια πόρτα που ανοίγει μόνο με αυτό. Τέλος, η διαδρομή από εκεί όπου πρωτοπέφτεις στο σουρεαλιστικό λαβύρινθο μέχρι το ναό των Μάγιας είναι: SOUTH, στρίβεις αριστερά κοιτάς EAST), ΕΥΘΕΙΑ (κοιτάς EAST), ΕΥΘΕΙΑ (κοιτάς EAST), στρίβεις δεξιά (κοιτάς SOUTH), ΕΥΘΕΙΑ, ΕΥΘΕΙΑ, ΕΥΘΕΙΑ, στρίβεις αριστερά (κοιτάς EAST), ΕΥΘΕΙΑ, , στρίβεις δεξιά (κοιτάς SOUTH), ΕΥΘΕΙΑ, ΕΥΘΕΙΑ, ΕΥΘΕΙΑ, ΕΥΘΕΙΑ και έφτασες στο ναό. Το Labyrinth of Time θα άγγιζε το τέλειο, εάν είχε προσεχθεί περισσότερο ο χειρισμός του και πρόσφερε ένα πιο πλούσιο gameplay.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα υπέροχο adventure βασισμένο σε στοιχεία της ελληνικής μυθολογίας. Εκπληκτικά γραφικά, φοβερή κινηματογραφική μουσική και πλούσια δράση συνθέτουν ένα μοναδικό σύνολο. Ο χειρισμός του, όμως, θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΜΟΥΣΙΚΗ	98
ΔΡΑΣΗ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	90

89%













ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας και αφού περάσεις την εισαγωγή, στρίψε αριστερά. Τώρα πήγαινε ευθεία, ευθεία (στο hotel), ευθεία, ευθεία, ευθεία, στρίψε αριστερά, ευθεία, στρίψε αριστερά, κάνε MOVE το button του ασανσέρ, ευθεία μέσα στο ασανσέρ, στρίψε αριστερά, στρίψε αριστερά, κάνε MOVE το button 2 του ασανσέρ και, όταν σταματήσει, ευθεία για να βγεις έξω. Στρίψε αριστερά και πήγαινε ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, στρίψε δεξιά (κοιτάς WEST), ευθεία, ευθεία, ευθεία, στρίψε αριστερά (κοιτάς SOUTH), ευθεία και μέσω μιας teleport βρίσκεσαι σε ένα παλιό σιδηροδρομικό βαγόνι. Στρίψε αριστερά (κοιτάς EAST) και πήγαινε ευθεία, ευθεία, στρίψε δεξιά (κοιτάς SOUTH), κάνε OPEN στην πόρτα, πήγαινε ευθεία, κάνε OPEN



στην πόρτα, πήγαινε ευθεία, κάνε OPEN στην πόρτα, πήγαινε ευθεία και βρίσκεσαι σε μια πόλη του παλιού Far West!!

Στρίψε αριστερά (κοιτάς EAST), κάνε OPEN στην πόρτα του saloon και μπες ευθεία μέσα σε αυτό. Πάρε την μποτίλια με το ουίσκι από τον πάγκο. Στρίψε αριστερά, ξανά αριστερά (κοιτάς WEST) και πήγαινε ευθεία έξω από το saloon. Στρίψε αριστερά (κοιτάς SOUTH) και πήγαινε ευθεία, ευθεία, στρίψε δεξιά (κοιτάς WEST), κάνε OPEN στην πόρτα του γραφείου του σερίφη, πήγαινε ευθεία για να μπεις μέσα, στρίψε αριστερά (κοιτάς SOUTH), κάνε LOOK στο τραπεζάκι, κάνε OPEN στο συρτάρι, κάνε LOOK στο εσωτερικό του συρταριού (θέλει προσοχή πού κάνεις κλικ), βλέπεις ένα κλειδί, κάνε TAKE το brass key, στρίψε αριστερά (κοιτάς EAST), πήγαινε ευθεία έξω από το γραφείο του σερίφη, στρίψε αριστερά (κοιτάς NORTH) και πήγαινε ευθεία, ευθεία, ευθεία, (μέσα στο τρένο), στρίψε αριστερά (κοιτάς WEST), πήγαινε ευθεία, ευθεία, στρίψε δεξιά (κοιτάς NORTH), πήγαινε ευθεία διαμέσου της τηλεμεταφοράς, στρίψε δεξιά (κοιτάς EAST) και πήγαινε ευθεία, ευθεία, ευθεία (στο crystall cliff), στρίψε αριστερά (κοιτάς NORTH) και πήγαινε ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία,







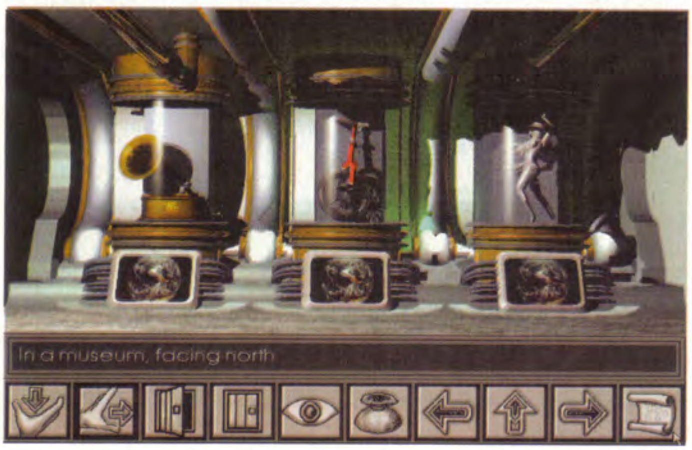


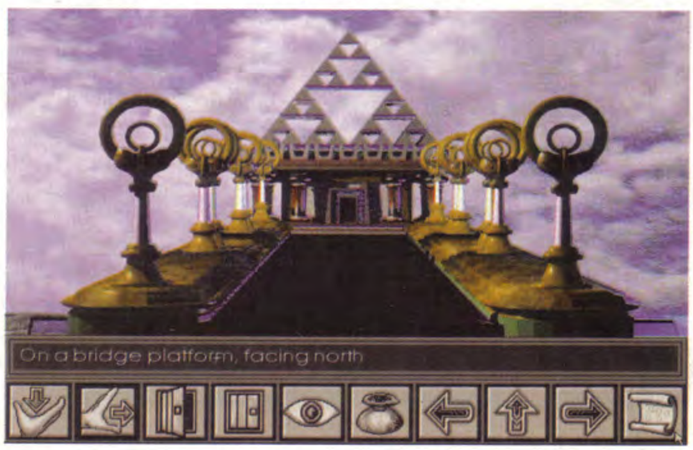


ευθεία, στρίψε δεξιά κοιτώντας το ασανσέρ, κάνε MOVE το button του ασανσέρ, πήγαινε ευθεία για να μπεις μέσα, στρίψε αριστερά, στρίψε αριστερά, κάνε MOVE το button 1 του ασανσέρ, πήγαινε ευθεία για να βγεις έξω, στρίψε δεξιά (κοιτάς NORTH), πήγαινε ευθεία και στρίψε δεξιά (κοιτάς EAST) πήγαινε ευθεία και στρίψε αριστερά (κοιτάς NORTH), κάνε OPEN στην πόρτα, πήγαινε ευθεία για να μπεις στο δωμάτιο στρίψε δεξιά, ώστε να κοιτάς (EAST) την ντουλάπα, κάνε INVENTORY, βρες το brass key και κάνε το USE πάνω στην πόρτα της ντουλάπας. Την ξεκλειδώνεις.

Πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να ξαναγυρίσει το κανονικό interface και κάνε OPEN την πόρτα της ντουλάπας. Ανοίγοντάς την, κάνε LOOK στο εσωτερικό της και κάνε TAKE την card key και ξανά TAKE το journal (βιβλίο-ημερολόγιο). Τώρα πήγαινε στο INVENTORY, βρες το journal και κάνε κλικ στο USE. Διαβάζεις το ημερολόγιο. Διάβασέ το πολύ προσεκτικά, μια και όχι μόνο εξηγεί τι συμβαίνει σε γενικές γραμμές, αλλά δίνει και πληροφορίες για μια σειρά πολύτιμων αντικειμένων που θα βρεις αργότερα στην περιπέτεια. Κλείσε το βιβλίο (κλικ στο σήμα Stop) και γύρνα δεξιά (κοιτάς SOUTH). Πήγαινε ευθεία στο διάδρομο και στρίψε δεξιά (κοιτάς WEST). Πήγαινε ευθεία, στρίψε αριστερά (κοιτάς SOUTH), πήγαινε ευθεία και στρίψε δεξιά (κοιτάς WEST).

Τώρα πήγαινε ευθεία στην είσοδο του Mirror maze και πήγαινε ευθεία, ευθεία, στρίψε δεξιά (NORTH), ευθεία, στρίψε αριστερά (WEST), ευθεία, ευθεία, στρίψε αριστερά (SOUTH), ευθεία, στρίψε αριστερά (EAST), ευθεία, στρίψε δεξιά (SOUTH), ευθεία, στρίψε αριστερά (EAST), ευθεία, ευθεία, στρίψε δεξιά (SOUTH), ευθεία στρίψε δεξιά (WEST), ευθεία, ευθεία, στρίψε αριστερά (SOUTH) και ευθεία στο Control Room. Εδώ κάνε USE την card key στο slot, αφού κάνεις πρώτα LOOK στο μηχάνημα, και πάτα το μπλε πλήκτρο-κουμπί. Η συνέχεια στις οθόνες σας... ■





STRATEGY
REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

SSN-21 SEAWOLF
688 ATTACK SUB 2

Αυτή τη φορά, η Electronic Arts κυριολεκτικά μας προίκισε με ένα παιχνίδι ονόματι SSN-21 SEAWOLF, το οποίο εξομοιώνει ένα υποβρύχιο, αλλά ταυτόχρονα ενσωματώνει δυνατά στρατηγικά στοιχεία που το καθιστούν μοναδικό στο είδος του.

• **του Δημήτρη Ζούλια**

Η Electronic Arts έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας και ως Software House και ως διανομέας software. Σίγουρα, όλοι γνωρίζετε την επιτυχή συνεργασία της με την Origin FX. Η εταιρία αυτή έχει δημιουργήσει μεγάλες παραγωγές, με πιο πρόσφατο παράδειγμα το Ultima 8 PAGAN. Πριν από δυόμισι χρόνια είχε φτιάξει το 688 attack submarine, έναν εκπληκτικό εξομοιωτή υποβρυχίου, δεύτερο σε σύγκριση μόνο μπροστά σε εκείνο το φοβερό παιχνίδι της Microprose, το Red Storm Rising, βασισμένο στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Tom Clancy.

ΜΕΡΙΚΑ ΙΣΤΟΡΙΚΑ

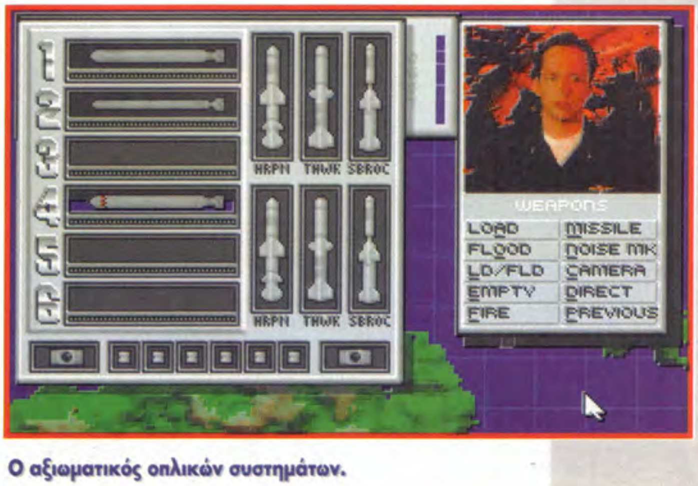
Τα πυρηνικά επιθετικά υποβρύχια κλάσης Los Angeles είναι στην υπηρεσία του αμερικανικού πολεμικού ναυτικού εδώ και περίπου 20 χρόνια. Ηταν τα τελειότερα υποβρύχια που υπηρέτησαν ποτέ το πολεμικό ναυτικό ενός κράτους, αλλά δυστυχώς οι αμυντικές και επιθετικές απαιτήσεις μιας υπερδύναμης τα αναγκάζει να χρησιμοποιηθούν ως εκπαιδευτικά από την αρχή του έτους 2005. Ποιος θα τα αντικαταστήσει όμως; Η ερώτηση βρήκε απάντηση στο όνομα SEAWOLF. Θεωρητικά υπάρχει μόνο το πρωτότυπο!

Πρέπει, όμως, να αναφέρουμε ότι και πριν από 7 χρόνια, στην εποχή του Red Storm Rising, το Seawolf αναφέρθηκε και σε αυτό το παιχνίδι! Τι να κάνουμε... Αυτά έχουν τα απόρρητα!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Φτάσαμε στο σημείο του άρθρου που όλοι περιμένατε! Ας πάρουμε τα πράγματα όμως από την αρχή. Μόλις φορτώσει το παιχνίδι, θα δείτε μία υποτυπώδη παρουσίαση και μετά θα μπείτε στο κυρίως μενού. Εδώ τα πράγματα είναι απλά. Αρχίστε νέα αποστολή. Συνεχίστε ή αρχίστε ένα campaign, βγείτε στο λειτουργικό σύστημα, δείτε το ημερολόγιο του πλοιάρχου σας, καθώς και τα credits.

Ας αρχίσουμε ένα campaign, λοιπόν. Αμέσως θα δούμε το briefing (περίληψη) της αποστολής μας. Υπάρχουν 33 αποστολές στο campaign με



Ο αξιωματικός οπλικών συστημάτων.



Το waterfall display.

STRATEGY

REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

Εταιρία
Electronic Arts
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Submarine Simulation/Strategy

τον ίδιο τίτλο. Παρ' όλα αυτά, το αποτέλεσμα της μίας αποστολής επηρεάζει την επόμενη ως προς τον αριθμό των εχθρών που έχετε να αντιμετωπίσετε. Εδώ μπορείτε να βρείτε ειδικότερες πληροφορίες για την αποστολή, καθώς και την ισορροπία δυνάμεων μέσω ενός τηλεοπτικού καναλιού (καλή ιδέα). Κάνοντας click στην κατάλληλη επιλογή βγαίνετε στο κυρίως παιχνίδι. Εδώ η οθόνη χωρίζεται σε 3 σημεία.

Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης το καταλαμβάνει ο χάρτης, στον οποίο παίρνει μέρος η αποστολή. Τις τελευταίες 3 γραμμές της καταλαμβάνει μία περιοχή που χρησιμοποιείται για την παρουσίαση μηνυμάτων από το πλήρωμα.

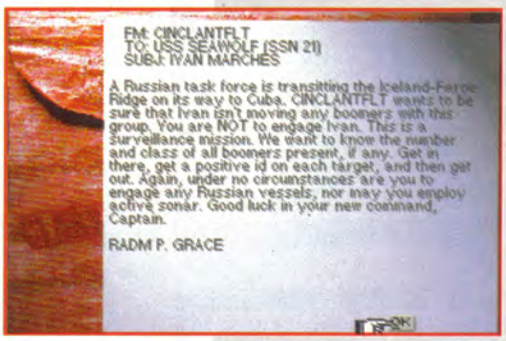
Τέλος, επάνω δεξιά στην οθόνη εμφανίζονται, όποτε τα χρειαστείτε, παράθυρα με τα μέλη του πληρώματός σας. Αυτά είναι:

Executive Officer: Από αυτό το μενού μπορείτε να επιλέξετε εάν θα έχετε ήχο, την έντασή του, καθώς και το εάν θα έχετε μουσική και speech. Το speech είναι πολύ καλό και πραγματικά σας δίνει την αίσθηση ότι βρίσκεστε μέσα σε ένα υποβρύχιο.

Navigator: Από εδώ επιλέγετε βάθος, ταχύτητα και πορεία.

Sonar Detection Officer: Αυτός ο κύριος είναι τα μάτια και τα αυτιά σας μέσα στο Seawolf.

Weapons Systems Officer: Αυτός ο κύριος έχει εκπαιδευτεί για να βυθίζει πλοία και υποβρύχια. Χρήσιμος.

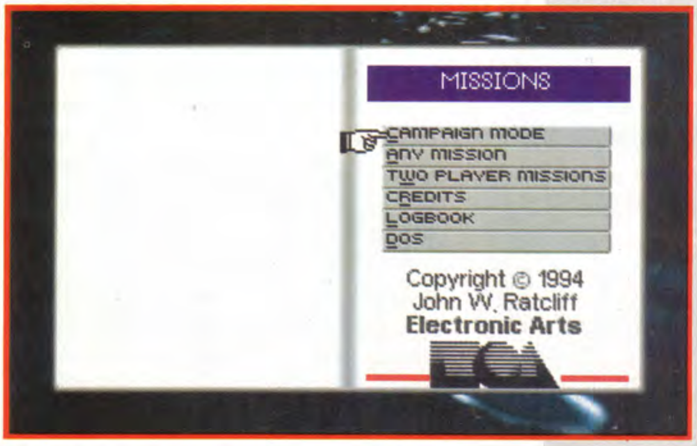


Το briefing μίας αποστολής.

Αυτοί οι τύποι επιλέγονται με το ποντίκι, αλλά υπάρχει και function key για την ίδια επιλογή. Από πλευράς χειρισμού, δεν υπάρχει τίποτα άλλο. Τώρα θα μπούμε στο στρατηγικό μέρος του παιχνιδιού, καθώς για ένα submarine simulation στη μία ώρα τα 50 λεπτά είναι... στρατηγική και τα 10 λεπτά πυροβολισμοί. Ας πούμε, λοιπόν, ότι είστε σε μία αποστολή της οποίας σκοπός είναι η βύθιση πυρηνικών βαλλιστικών υποβρυχίων (ρωσικών, βλ. Κόκκινος Οκτώβρης). Ξεκινάτε από το κέντρο μιας αχανούς έκτασης και πρέπει να βρείτε το υποβρύχιο. Το πρώτο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε σε βαθιά νερά. Εκεί, επειδή όσο πιο βαθιά είστε τόσο πιο δύσκολα σας ανιχνεύουν, μπορείτε να κινηθείτε με ταχύτητα περίπου 1/2. Μετά από κάποια λεπτά πορείας κλείστε τελείως τη μηχανή και αρχίστε να ακούτε! (Μην ανησυχείτε, όλα αυτά τα λέει το manual). Πηγαίνετε στο Sonar και επιλέξτε το Waterfall display.


Εκτόξευση Tomahawk.

Εδώ, τα πράγματα είναι πολύπλοκα. Το display αυτό είναι κυκλικό και μαύρο, με κάποια χρώματα στις άκρες του. Σιγά-σιγά αυτά τα χρώματα θα



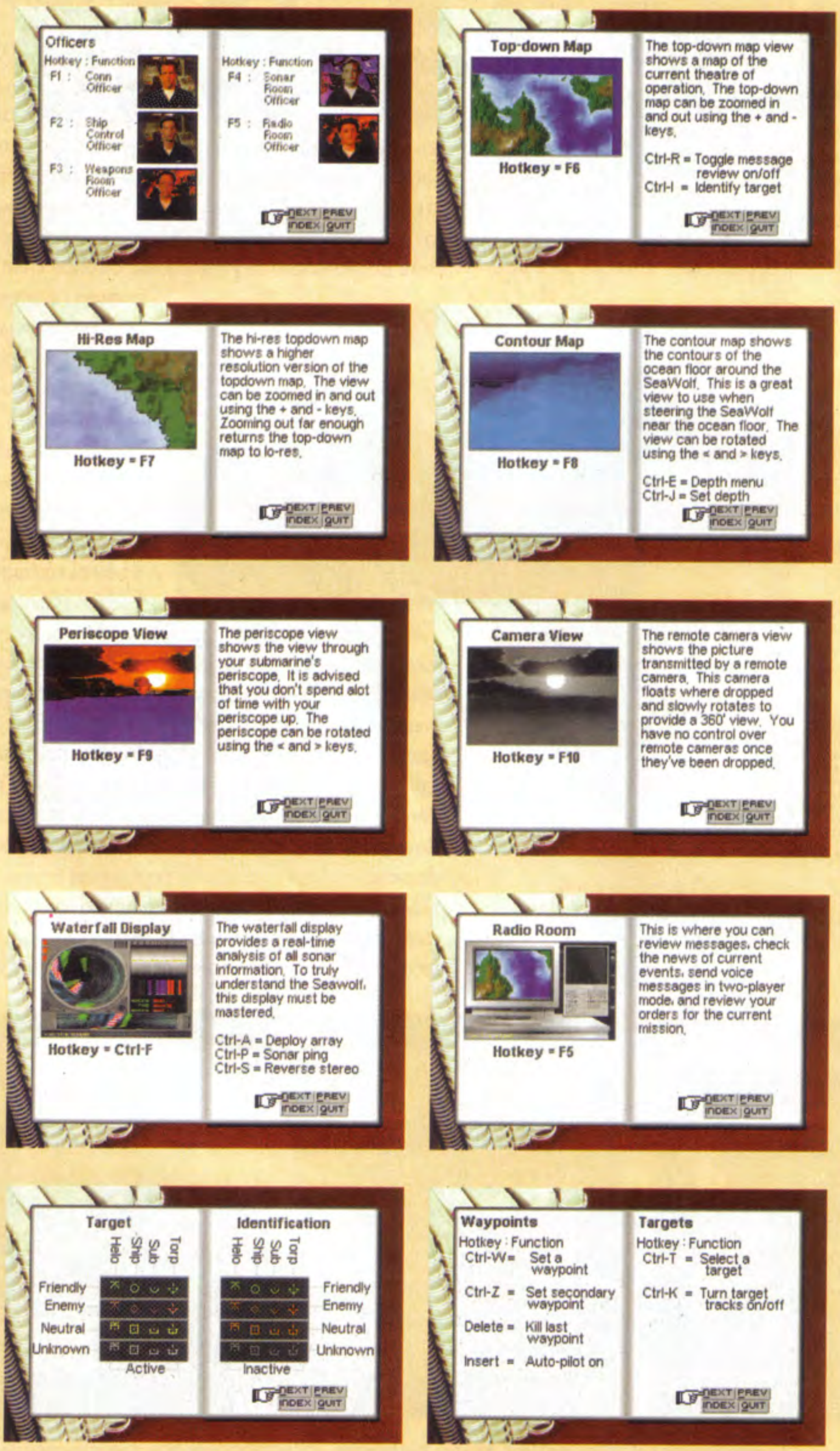
Κεντρικό μενού.



Το profile της πρώτης αποστολής.

STRATEGY
REVIEW

ON-LINE MANUAL



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **386SX ή ανώτερος.**
- **4 Megabytes.**
- **13.4 Megabytes.**
- **VGA.**
- **5 δισκέτες format 1.44. Το πακέτο προσφέρθηκε από την PLOTLINE.**

αρχίσουν να απλώνονται προς το κέντρο του κύκλου. Οσο πιο κοντά στο κέντρο του κύκλου τόσο πιο καλή επαφή έχει το Sonar σας.

Τα πράσινα φωτάκια είναι επαφές επιφανείας, ενώ τα μπλε είναι υποβρύχια, δελφίνια ή φάλαινες! Τα γκρι είναι ο θόρυβος του υποβρυχίου σας (ΔΕΝ πρέπει να υπάρχει γκρι), τα κόκκινα είναι εχθρικά sonar και, τέλος, τα μοβ είναι ελικόπτερα που σας ψάχνουν.

Ταυτόχρονα με ενίσχυση του σήματος, ακούτε μέσω πολύ καλών FX τις μηχανές των αντίστοιχων οχημάτων, κάτι το οποίο σας επιτρέπει να αποκτήσετε θετική ταυτότητα του σκάφους που ανιχνεύετε και να λάβετε έτσι άδεια βολής στο στόχο.

Αυτό γίνεται ως εξής: Με την ενίσχυση του σήματος (όσο πιο κοντά στο στόχο τόσο πιο καλά) εμφανίζεται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης η ηχητική υπογραφή του σκάφους. Αυτή πρέπει να τη συγκρίνετε με τις καταχωρισμένες υπογραφές στο manual και μετά να πατήσετε ctrl-I, οπότε και θα ερωτηθείτε για το όνομα της κλάσης του σκάφους.

Το θέμα είναι πώς θα πλησιάσετε το σκάφος. Ο καλύτερος τρόπος είναι από πίσω ακριβώς, καθώς εκεί είναι "τυφλό". Πολλές φορές, ωστόσο, δεν θα έχετε αυτήν την πολυτέλεια. Ας πούμε ότι έχετε θετική αναγνώριση του εχθρού. Τότε πρέπει να τον σβήσετε από το χάρτη, αλλά στις πιο πολ-



Ο εκπρόσωπος του Πενταγώνου.



Η εκφωνήτρια των ειδήσεων.

λές αποστολές πρέπει να μη σας βρουν. Εδώ βοηθά μία στρατηγική κίνηση αρκετά γνωστή στους κύκλους του ναυτικού. Το νερό όσο πιο βαθιά πηγαίνετε τόσο ψυχρότερο γίνεται.

Σε ορισμένα σημεία, όμως, με διαφορά 10 μέτρων μόνο, η θερμοκρασία πέφτει γύρω στους 10 βαθμούς. Σχηματίζεται, έτσι, ένα Thermal Layer, το οποίο αντανακλά τα κύματα των εχθρικών Sonars.

Εάν ο εχθρός βρίσκεται πάνω από το layer και εσείς από κάτω, τότε οι πιθανότητες να εντοπιστείτε μειώνονται. Εάν, όμως, ο εχθρός είναι υποβρύχιο, τότε τα πράγματα "σκουραίνουν", διότι μπορεί να έχει το ίδιο βάθος με εσάς. Υπάρχουν πολλές στρατηγικές, τις οποίες αναφέρει το μικρό, αλλά αναλυτικό, manual.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά χωρίς, όμως, να είναι εξαιρετικά. Οι εικόνες του πληρώματος είναι digitized, έγχρωμες και αρκετά καλής ποιότητας στη χαμηλή ανάλυση του παιχνιδιού.

Ο ήχος είναι πάρα πολύ καλός και πράγματι κάτι τέτοιο έπρεπε να το περιμένουμε, αφού τα πάντα αποφασίζονται από τις πληροφορίες που δίνει το Sonar! Η μουσική θυμίζει το IMuse σύστημα της LucasArts, καθώς η έντασή της όσο πιο κοντά είστε στη δράση αυξάνεται, ενώ αντίθετα ελαττώνεται όσο απομακρύνεστε από αυτή.

Παρόλα αυτά 4 MB μνήμης δεν δικαιολογούνται. Εχω δει καλύτερα και πιο απαιτητικά προγράμματα που τρέχουν με 2 MB.

Το στοιχείο της στρατηγικής είναι διάχυτο μέσα στο παιχνίδι, καθώς κάθε απόφασή σας είναι αποτέλεσμα σκέψης.

Δεν μιλάμε για έναν τυπικό εξομοιωτή με απλά μπαμ- μπουμ. Γενικά, κυριαρχεί ένα μείγμα strategy/simulation αρκετά ισορροπημένο.

ΤΕΛΙΚΑ

Σας φύλαξα το καλύτερο για το τέλος! Το παιχνίδι παίζεται με modem! Παίρνει ο καθένας ένα seawolf και προσπαθεί να βρει και να βυθίσει τον άλλον!

Πραγματικά συναρπαστικό με αγωνιώδη εξέλιξη. Ευχαριστώ, πάντως, το φίλο μου τον Θέμη που με βοήθησε στο review, παίζοντας με modem μαζί μου. Το παιχνίδι συνιστάται ανεπιφύλακτα σε όλους.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι το οποίο ναι μεν είναι πολύ καλό, δεν θα γίνει, όμως, διαχρονικό.

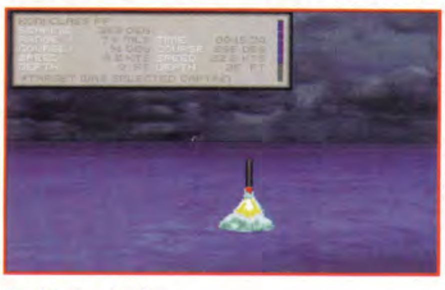
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	80
GAMEPLAY	90

81%

Παρ' όλα αυτά, δεν είναι αυτό που έχει διαφημίσει έντονα η Electronic Arts. Κάτι δεν πήγαινε καλά.

Τελικά, το βρήκα. Ναι μεν είναι καλό και θα σας απασχολήσει καιρό, αλλά δεν θα γίνει... σταθμός όπως άλλα παιχνίδια της εταιρίας ή όπως το Silent Service, το οποίο κατατάσσω στα strategy/submarine simulation.

■



Εκτόξευση Sealance.



Μία ατομική έκρηξη.



Μία φρεγάττα.

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

WORLD

Στο τεύχος Ιανουαρίου παρουσιάσαμε το CLOUDS OF XEEN. Είχαμε τονίσει τότε ότι, όποιος κρατούσε το παιχνίδι στο σκληρό δίσκο του και έβαζε αργότερα σε αυτόν και το DARKSIDE OF XEEN, τα δύο παιχνίδια ενοποιούνταν σε ένα καινούριο, το WORLD OF XEEN. Ο παίκτης είχε και έχει, φυσικά, και στην έκδοση του CD τη δυνατότητα να παίξει είτε μόνο κάποιο από τα δύο RPGs είτε και τα δύο μαζί. Στη δεύτερη περίπτωση σας περιμένει μια μικρή έκπληξη. Εχοντας επιλέξει να παίξετε το συνολικό παιχνίδι, και αφού φυσικά έχετε τελειώσει το CLOUDS OF XEEN και το DARKSIDE OF XEEN, αρχίζει ένα τρίτο αλλά πολύ μικρότερο RPG! Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

Πολλοί φίλοι της στήλης που θέλουν να ασχοληθούν με τα RPGs με ρωτούν με ποιο να ξεκινήσουν. Το πακέτο της New World Computing, που περιλαμβάνει τα CLOUDS OF XEEN & DARKSIDE OF XEEN σε ένα διπλό CD υπό τον τίτλο WORLD OF XEEN, είναι σαφώς η καλύτερη αγορά που μπορεί να κάνει κάποιος και μάλιστα με διαφορά.

• **του Αντρέα Τσουρινάκη**

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Υποθέτουμε ότι ένας παίκτης έχει τελειώσει το CLOUDS OF XEEN, έστω και στην έκδοση των δισκετών. Στην αντίθετη περίπτωση, παραπέμπω τον αναγνώστη στο PC GAMES του Ιανουαρίου, όπου υπάρχει μια αναλυτική παρουσίαση αυτού του παιχνιδιού. Ας υποθέσουμε ότι αγοράζει την έκδοση σε CD. Πρέπει να παίξει όλο το παιχνίδι από την αρχή; Φυσικά όχι! Αν έχει κρατήσει τα τελικά saves από το WORLD OF XEEN, ας αλλάξει το extension των saves από .sav σε .wox και το παιχνίδι θα τα δεχτεί σαν κανονικά saves!!! Αν δεν έχετε κρατήσει τα saves σας, τότε επικοινωνήστε με τον αρχισυντάκτη μας, τον Γιάννη Πατρίκο, και θα σας τα δώσουμε εμείς.

Σε κάθε περίπτωση, λοιπόν, μιλάμε για το τι γίνεται κατ' αρχήν στο DARKSIDE. Ο απόλυτος σκοπός σου είναι να εμποδίσεις το διαβολικό Alamar από το να καταστρέψει τον κόσμο. Το τι ακριβώς σκοπεύει να κάνει δεν το ξέρεις όταν ξεκινάς, αλλά το μαθαίνεις σταδιακά κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού. Ο χρήστης-παίκτης ξεκινά μέσα στην πόλη Castleview. Για την ακρίβεια, αν παί-



Ο σιδεράς στον οποίο πουλάς, αγοράζεις ή διορθώνεις τα όπλα σου.



Ο ναός όπου θεραπεύεσαι.

OF XEEN

ξεις από τα saves, όπου και αν είσαι στο Clouds of Xeen, μεταφέρσου στην πόλη Vertigo, βγες έξω και μπες στην πυραμίδα-τηλεμεταφορά που βρίσκεται ακριβώς έξω από την πόλη. Θα τηλεμεταφερθείς μέσα στην πόλη Castleview. Μη βιαστείς να φύγεις. Η πόλη είναι μεγάλη και έχει αρκετά βοηθητικά quests να λύσεις. Ο βασικός λόγος για να μη βγεις γρήγορα έξω είναι ότι, σε αντίθεση με το CLOUDS OF XEEN, στο DARKSIDE χρειάζεσαι ένα pass, προκειμένου να μπεις σε οποιαδήποτε από τις πέντε πόλεις που περιλαμβάνει. Αυτό για την Castleview μπορείς να το αγοράσεις κατευθείαν έξω από την πόλη, ωστόσο για τις υπόλοιπες πόλεις είναι πολύ πιο δύσκολο να το βρεις. Σημειωτέον ότι ειδικά στην Castleview μπορείς να βγεις και μέσω των υπονόμων στην περιοχή A4 (X=14, Y=8). Προσπάθησε να μαζέψεις όσο περισσότερα χρήματα μπορείς από την πόλη. Θα σου χρειαστούν οπωσδήποτε αργότερα. Πρόσεξε τα πάντα, μια και υπάρχουν αρκετοί κρυμμένοι θησαυροί. Παράλληλα, λάβε υπόψη σου ότι δεν μπορείς να τριγυρνάς εδώ με το Tom Portal spell, γιατί αυτό το spell στο DARKSIDE σε αφήνει έξω από την πόλη και όχι μέσα σε αυτήν, όπως συνέβαινε στο CLOUDS OF XEEN. Ετσι, ό,τι και να κάνεις, πάλι θα χρειαστείς αυτά τα passes. Παράλληλα, τα transport mirrors στα towers εδώ δεν λειτουργούν, τουλάχιστον μέχρι να ολοκληρώσεις ένα συγκεκριμένο quest. Αυτό που μετρά στο DARKSIDE, κυρίως, είναι τα χρήματα. Ενώ στο CLOUDS το experience μετριόταν σε χιλιάδες, εδώ μετριέται σε εκατομμύρια. Αυτό δεν θα είχε και πολύ μεγάλη σημασία, αν δεν είχες να αντιμετωπίσεις τη διαδικασία του training, μέσω της οποίας κυρίως ανεβάζεις levels στους χαρακτήρες σου. Το να κάνεις training καταντά στο τέλος ένα εξαιρετικά πανάκριβο σπορ, μια και θα χρειαστείς μέχρι και 200.000 + gold για να ανεβάσεις

Εταιρία
New World Computing
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
RPG έξι χαρακτήρων
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



Σου επιτρέπει ή όχι την είσοδο στους πύργους.



Εδώ ανεβάζεις levels στους χαρακτήρες σου.

Role Playing Game

REVIEW

ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ένα επίπεδο. Ενώ το CLOUDS έφτανες στο 22-24 ανώτατο επίπεδο, στο DARKSIDE φτάνεις στα 250!!! Ελάχιστοι παίκτες, χωρίς κάποιο ειδικό cheat mode, θα το κατορθώσουν. Ο βασικός λόγος είναι ότι, ενώ θα έχετε τα απαραίτητα experience points, δεν θα έχετε χρήματα για κάτι τέτοιο. Προσωπικά το τελείωσα με 116 levels και τώρα παίζω το παιχνίδι για δεύτερη φορά, κάνοντας μια πιο ορθολογιστική διαχείριση των χρημάτων. Η καλύτερη λύση-συμβουλή είναι να καταθέτετε όλα τα χρήματά σας στις τράπεζες, το γρηγορότερο δυνατόν κάθε φορά. Αυτό γιατί στις τράπεζες τα χρήματά σας τοκίζονται και έτσι συνεχώς αυξάνουν, όπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα. Το DARKSIDE είναι ένα τυπικό Might and Magic game. Κάθε πόλη έχει μια σειρά τεράτων, από τα οποία θα πρέπει να γλιτώσεις. Quests οποιασδήποτε απόχρωσης σε περιμένουν μέσα και έξω από τις πόλεις. Ως βοήθεια θα έχεις μια σειρά από magic fountains, shrines και wells, τα οποία θα ανεβάζουν, άλλα μόνιμα και άλλα προσωρινά, τα χαρακτηριστικά σου. Ενας μεγάλος αριθμός από puzzles χρειάζονται λύση. Το αρνητικό είναι ότι τα περισσότερα από αυτά είναι πολύ εύκολα, μερικές φορές δε γίνονται εντελώς απλά.

Το φινάλε είναι επίσης αρκετά εύκολο. Στο Castle Alamar, στο πρώτο επίπεδο υπάρχουν μερικά τέρατα, το δεύτερο και το τρίτο έχουν κάποια puzzles, ενώ στο τέταρτο σε περιμένει ο Alamar. Το sequence όμως του φινάλε είναι κάτι πολύ εντυπωσιακό και αξίζει να το δείτε οπωσδήποτε.

Σε αυτό ακριβώς το σημείο το DARKSIDE τελειώνει. Αν έχεις επιλέξει να παίξεις μόνο το DARKSIDE, τότε όλα τελειώνουν εδώ. Αν όμως παίζεις το WORLD OF XEEN, τότε ακριβώς εδώ ξεκινά το "τρίτο" RPG του παιχνιδιού. Λαμβάνεις ένα μήνυμα από τον Dragon Pharaoh, σύμφωνα με το οποίο πρέπει να τον δεις το συντομότερο δυνατό. Εδώ ακριβώς είναι όπου μπορείς να μπεις πλέον στα Dragon Tower, Darkstone Tower και Southern Sphinx, όπως επίσης και να μάθεις το μυστικό για τις τέσσερις παράξενες μηχανές που βρίσκονται στις τέσσερις άκρες του CLOUDSIDE. Επειδή η ομάδα σου πλέον θα είναι ούτως ή άλλως πανίσχυρη, δεν θα συναντήσετε καμιά δυσκολία με οποιονδήποτε εχθρό σας.

ROLE PLAYING GAME
REVIEW



Στα Guilds πρέπει πρώτα να γίνεις μέλος για να μπορείς νά αγοράσεις spells.



Αυτός που ελέγχει την είσοδό σου στις πόλεις.

Το τρίτο RPG-Quest, όμως, έχει ένα σοβαρό μειονέκτημα. Στο τέλος, η ομάδα σου προχωρά ανάμεσα σε σύννεφο - μονοπάτια, πάνω από το Darkstone προς το shrine of the Ancients. Εδώ δεν υπάρχει τίποτα να δεις, τίποτα να πολεμήσεις, τίποτα να κάνεις. Απλώς περπατάς στα διάφορα μονοπάτια, και αυτό διαρκεί αρκετά λεπτά πραγματικού χρόνου!!! Δεν λειτουργεί ούτε το teleport ούτε το jump spell!! Καταντά πολύ μονότονο. Επρεπε να είχε γίνει πολύ συντομότερο ή να είχαν προσθέσει κάτι να κάνεις στα μονοπάτια, ώστε να σπάει η μονοτονία. Αυτό όμως που αξίζει πιο πολύ από οτιδήποτε άλλο είναι το φινάλε αυτού του quest. Ξεκινά με το γάμο της Darkside Queen και του Cloudside Prince, οι οποίοι ενωμένοι πλέον ενεργοποιούν τη μηχανή που ενώνει τα δύο μισά του Xeen σε έναν ενιαίο κόσμο, μέσα από μια σειρά άκρως εντυπωσιακά εφέ. Από τα ωραιότερα φινάλε που έχω δει μέχρι τώρα σε adventure/RPG.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι αρκετά πιο βελτιωμένα από αυτά του Clouds of Xeen, με καινούρια τέρατα και καλύτερα σχεδιασμένους χώρους. Η μουσική του έχει βελτιωθεί πάρα πολύ, ενώ τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά. Το πιο σημαντικό είναι ότι στην έκδοση για CD υπάρχει και speech. Οποιαδήποτε συνομιλία λαμβάνει χώρα την ακούς. Και επειδή είναι πολύ προσεγμένη έκδοση, φρόντισαν και έβαλαν τρεις επιλογές: ή μόνο speech, ή μόνο text, ή speech και text μαζί. Η τελευταία επιλογή λειτουργεί θαυμάσια και τη συνιστώ ανεπιφύλακτα. Οι διάφορες φωνές που ακούγονται είναι πολύ καλά δουλεμένες και απόλυτα εναρμονισμένες με τους χαρακτήρες στους οποίους αντιστοιχούν.

Ο χειρισμός του είναι ο ίδιος με αυτόν του





ROLE PLAYING GAME
REVIEW



Αφηνε τα χρήματά σου οπωσδήποτε στις τράπεζες. Τοκίζονται κανονικά.



Εδώ τρως και, αν θέλεις, φτιάχνεις νέους χαρακτήρες.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εξελιγμένα γραφικά και μουσικά-ηχητικά εφέ. Διαθέτει ένα από τα καλύτερα συστήματα δημιουργίας χαρακτήρων, ενώ η κύρια και οι επιμέρους αποστολές του είναι πραγματική απόλαυση. Από τα καλύτερα RPGs. Η έκδοση του CD είναι μοναδική.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84

92%

CLOUDS OF XEEN. Το παράθυρο της κυρίως δράσης καταλαμβάνει τα 3/4 της οθόνης. Ακριβώς από κάτω υπάρχουν τα πορτρέτα των έξι ηρώων, ενώ στα Inns (ταβέρνες) μπορείς να φτιάξεις όποιο χαρακτήρα θέλεις, μέσα από ένα εξαιρετικό σύστημα κατασκευής χαρακτήρων. Κάνοντας κλικ σε ένα πορτρέτο, εμφανίζονται τα χαρακτηριστικά του συγκεκριμένου χαρακτήρα. Στο icon Helm βλέπεις και φοράς ή βγάζεις τα όπλα, την πανοπλία σου και τα extra αντικείμενα που μεταφέρεις.

Αν κάποιο από αυτά σπάσει, συνήθως όταν πεθάνει κάποιος χαρακτήρας ή πέσει ημιαναίσθητος, μπορείς να το επισκευάσεις στους σιδεράδες της πόλης. Στην πάνω δεξιά πλευρά της οθόνης, βλέπεις ένα μικρό χάρτη της περιοχής όπου κινείσαι. Από κάτω υπάρχουν τα icons SHOOT (S), CAST (C), REST (R), κοιμούνται και αναπληρώνουν δυνάμεις, BASH (B), κλοτσάς, DISMISS (D), διώχνεις ένα μέλος από την ομάδα, VIEW QUESTS (V), AUTOMAP (M), INFORMATION (I), QUICK REFERENCE (Q). Σε κατάσταση μάχης αυτά αλλάζουν σε QUICK FIGHT (F), εξαιρετικά χρήσιμο, CAST (C), ATTACK (A), USE (U), RUN (R), για να φύγεις, BLOCK (B), αμύνεσαι, QUICK FIGHT OPTION (O), INFORMATION (I) και QUICK REFERENCE (Q).

Τέλος, κάτω υπάρχουν τα arrows της κίνησης. Φαγητό αγοράζεις στις ταβέρνες, ή φτιάχνεις με spell, γιατρεύεσαι στους ναούς και ανεβάζεις τα levels στα Training Grounds, αφού φυσικά έχεις τα απαραίτητα experience points.

Επισημαίνουμε ότι, μεταξύ άλλων, μπορείτε να δίνετε και αντικείμενα από τον ένα χαρακτήρα στον άλλον.

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟ WORLD OF XEEN

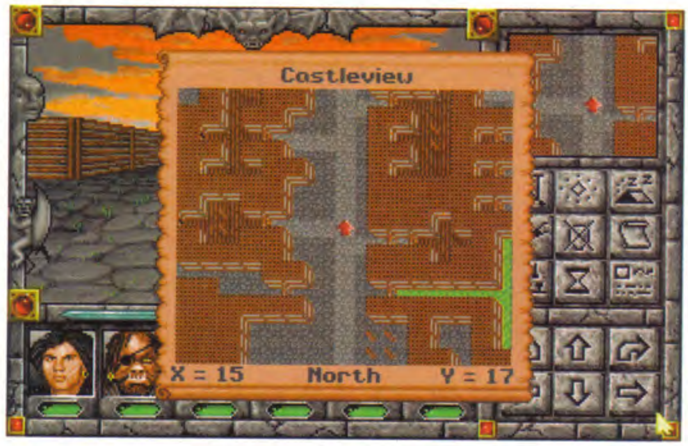
Φυσικά, μιλάμε για το τρίτο Quest. Αυτό προϋποθέτει ότι έχεις ολοκληρώσει το CLOUDS OF XEEN και το DARKSIDE OF XEEN. Εν συντομία, λόγω περιορισμένου χώ-

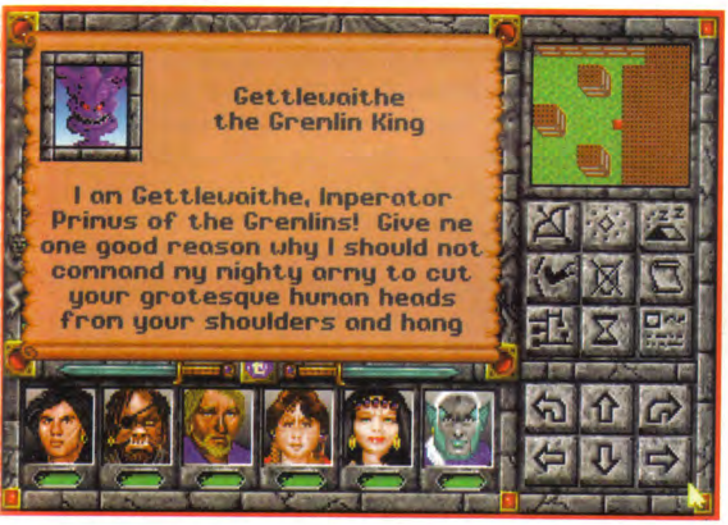




ROLE PLAYING GAME
REVIEW







ρου, χρειάζεσαι οπωσδήποτε τα Lord Xeen's Scepter of Temporal Distortion και το Sheltem's Cube of Power.

Ελευθέρωσε τον Prince Roland κάτω από το Castle Alamar, ξύπνησε τους Sleepers σε καθεμία από τις γωνίες των skyroads (λέγοντας earth, air, water ή fire, για να μπεις στα elemental planes) και ενεργοποίησε τους reflectors στις τέσσερις γωνίες του Upper Xeen, όχι όμως του Darkside. Μόνον τότε χρησιμοποίησε το amulet του Prince Roland, για να αλλάξεις το Widget για το Chime of Opening. Το Chime ανοίγει το δρόμο για τα σύννεφα πάνω από το Darkstone. Ακολούθησε το μονοπάτι μέχρι το τέλος.

ΧΡΗΣΙΜΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Είναι πολύ σημαντικό να ξέρεις πού βρίσκονται τα shrines και τι κάνει το καθένα. Μια δική μου λίστα είναι: A1(X2, X13) + 2.500 HITPOINTS, A3(X8, X14) + 3 LEVELS, A3(X3, Y3) + 50 HITPOINTS, A3(X2, Y10) + 50 SPELLPOINTS, A4(X3, Y10) + 10 ARMOR CLASS, A4(X9, Y11) + 25 MIGHT, B1(X14, X13) + 100 ELEMENTAL RESISTANCE, B4(X2, Y2) + 100 LUCK, C2(X1, X8) + 15 LEVELS, D1(X6, Y13) + 100 MIGHT, D4(X12, Y4) + 10 ALL STATISTICS, D4(X2, Y4) + 50 ELEMENTAL RESISTANCE, E1(X2, X10) + 1.000 SPELLPOINTS, F1(X13, Y8) + 500 HITPOINTS, F4(X14, Y3) + 50 ARMOR CLASS.

Τα διάφορα potions που συναντάς είναι: BLUE-PERSONALITY, GREEN-ENDURANCE, ORANGE-INTELLECT, PURPLE-SPEED, RED-MIGHT, WHITE-LUCK, YELLOW-ACCURACY.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- Τρέχει και σε 286.
- Απαιτεί 588.800 bytes της βασικής μνήμης και 983.040 της XMS ή της EMS.
- Οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 37.2 MB.
- Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.
- Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs και μας το έδωσε η OPTICAL SYSTEMS.

Τέλος, στην περιοχή των trolls οι τρύπες τους, για να τις αποφύγετε, είναι: B4(X8 Y12/X12 Y13/X11 Y6), C3 (X2, Y0), C4(X4 Y14/X7 Y5/X13 Y5/X14 Y11), D4(X8 Y12/X14 Y5), E3 (X7, Y0) και E4(X6 Y8/X5 Y5/X13 Y6). Χρήσιμα keys και passes βρίσκεις στα Castleview: tent έξω από το Castleview. SANDCASTER: Vespar στο B3(7, 1). LAKESIDE: Από τον Geoffrey στο Sandcaster.

NECROPOLIS: Στο chest στα NW του Lakeside. ELLINGER'S TOWER: Από τη Nadia στο Castleview.

TEMPLE OF BARK: Nibbler στο B4(3, 12). GREAT WESTERN TOWER: Από την πίσω είσοδο του Sky road.

GREAT EASTERN TOWER: Στο chest στα SE του Sandcaster. GREAT NORTHERN TOWER: Bosco στο D1(1, 8).

ISLE OF LOST SOLUS: Demitri, στο 2ο level του Castle Kalindra. DRAGON TOWER: Στο Castle Alamar. CASTLE BLACKFANG: Δες τον Ambrose, αφού ολοκληρώσεις την αποστολή του. DUNGEON OF DEATH: Sandro στη Necropolis. ■

PACIFIC STRIKE AND SPEECH PACK

ΟΙ ΑΣΟΙ ΤΟΥ ΕΙΡΗΝΙΚΟΥ

Το Pacific Strike μπορεί να έχει ως θέμα του τις μάχες του παρελθόντος, δείχνει όμως, το μέλλον των flight simulations. Και αυτό, γιατί ο 386DX δεν αρκεί πια, ούτε ως το minimum σύστημα για τις απαιτήσεις του παιχνιδιού.

• του Αργύρη Γιαγιά

Η Origin είναι μια εταιρία η οποία, παρ' ότι έχει γίνει κυρίως γνωστή με άλλα είδη παιχνιδιών (ultima-wing commander), έχει ωστόσο κυκλοφορήσει ένα από τα καλύτερα flight simulation, το Strike Commander. Σίγουρα δεν έχει την παράδοση που έχουν άλλες εταιρίες στο χώρο του simulation (Microprose). Με τη νέα της, όμως, κυκλοφορία φαίνεται ότι τα πράγματα θα αρχίσουν να αλλάζουν σε λίγο καιρό. Μάλιστα, αυτή τη φορά αποφάσισε να κολυμπήσει σε πολύ βαθύτερα νερά και κυκλοφόρησε ένα simulation με θέμα το Β' Παγκόσμιο πόλεμο. Πρόκειται για ένα θέμα, δείγμα του οποίου όλες οι εταιρίες ή έχουν παρουσιάσει ήδη (Secret weapons of Lutwfawe-Lucasifilms Acew of the Pacific, Aces over Europe-Dynamix) ή θα παρουσιάσουν στο άμεσο μέλλον (Aces over Korea- Dynamix 1942, - Microprose). Οπως βλέπετε, πρόκειται για μια κατηγορία που θα λέγαμε ότι έχει το μεγαλύτερο ανταγωνισμό στα flight simulation και θα πρέπει κάποιος να έχει κάνει πολύ προσεκτική και υπεύθυνη δουλειά πριν κυκλοφορήσει οτιδήποτε, εάν θέλει να έχει εμπορική επιτυχία. Και πραγματικά η Origin έχει ακολουθήσει αυτές τις οδηγίες.

Πριν πούμε όμως για το παιχνίδι, ας δούμε τα εφόδια που χρειάζεστε προκειμένου να παίξετε. Ενας minimum επεξεργαστής που συνεργάζεται με το παιχνίδι και ο οποίος προτείνεται είναι ένας 486DX/2 στα 66 MHz. Φυσικά, η VGA είναι επίσης απαραίτητη, αλλά προτείνεται επιταχυντής και κατά προτίμηση σε VESA Local bus. Στο σκληρό δίσκο χρειάζονται 25 MB για το παιχνίδι και άλλα 7 MB για το πρόσθετο Speech Pack. Το joystic είναι ένα χρήσιμο προαιρετικό περιφερειακό, όπως επίσης και το mouse, το οποίο θα πρέπει να λειτουργεί με driver της Microsoft μεγαλύτερο της έκδοσης 7.0. Τέλος, η minimum απαίτηση σε μνήμη είναι 4 MB, αλλά δύσκολα θα ευχαριστηθείτε το παιχνίδι εάν δεν έχετε 8. Οπως, λοιπόν, έχετε καταλάβει, το Pacific Strike δεν χρειάζεται έναν





SIMULATION
REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

Εταιρία
Origin
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Δυσκολία
Μέση

οποιοδήποτε υπολογιστή, αλλά ένα σύστημα άνω των 500.000 δρχ. και όλα αυτά για να παίξετε απλώς ένα flight simulation. Γενικά, οι απαιτήσεις σε hardware των παιχνιδιών της Origin ξεπερνούν αυτές ενός απλού χρήστη, με αποκορύφωμα τα Pacific Strike και Ultima 8, για τα οποία ο 486 θεωρείται πλέον minimum επεξεργαστής. Πρόκειται για το πιο σημαντικό ίσως μειονέκτημα των παιχνιδιών της συγκεκριμένης εταιρίας. Μετά από όλα αυτά περιμένουμε ότι τουλάχιστον το παιχνίδι θα αξίζει, όπως λέμε, τα λεφτά του. Ευτυχώς, σε αυτό η Origin δεν μας απογοήτευσε ποτέ. Το Pacific Strike, η δεύτερη μεγάλη προσπάθεια της Origin στο χώρο των flight simulation μετά το Strike Commander, δεν είναι πλέον ένα απλό simulator με διάφορες αποστολές και campaigns. Υπάρχει τώρα ένα συγκεκριμένο "κινηματογραφικό" σενάριο, το οποίο εξελίσσεται παράλληλα με το παιχνίδι. Αυτή τη φορά δεν βρισκόμαστε στο μέλλον, ούτε είμαστε μισθοφόροι πιλότοι. Βρισκόμαστε στο παρελθόν και συγκεκριμένα στο Pearl Harbor του 1941, τη χρονική στιγμή της επίθεσης των Ιαπώνων. Εμείς, φυσικά, είμαστε πιλότοι του Αμερικανικού Πολεμικού Ναυτικού και την ώρα της επίθεσης βρισκόμαστε μαζί με ένα συνάδελφό μας σε κάποια αεροπορική βάση του νησιού. Στην αρχή της επίθεσης δεν καταλαβαίνουμε τη σοβαρότητα της κατάστασης και πιστεύουμε ότι πρόκειται για άλλη μία άσκηση αρκετά πιο αληθοφανή αυτή τη φορά. Οταν, όμως, οι Ιάπωνες αρχίζουν να καταστρέφουν τα αεροπλάνα μας, συνειδητοποιούμε ότι έχουμε πόλεμο και αποφασίζουμε να πάρουμε τα δύο τελευταία αεροπλάνα και να αντιμετωπίσουμε τον εχθρό στον αέρα, γιατί στο έδαφος είμαστε εύκολος στόχος. Κάπου εδώ τελειώνει και η εισαγωγή του Pacific Strike, η οποία σίγουρα διαθέτει αρκετές ωραίες σκηνές με αεροπορικές επιδρομές και άφθονο speech και, γενικά, κινείται στο μοτίβο των εισαγωγών της Origin. Το βασικό μενού του παιχνιδιού περιλαμβάνει ουσιαστικά δύο επιλογές.





Την Instant Action και Start New Game, ενώ διαθέτει και τη συνήθη επιλογή View Objects, με την οποία μπορείτε να δείτε από κοντά ή μακριά όλα τα φιλικά και εχθρικά αεροσκάφη και πλοία, καθώς και τους πιο συνηθισμένους στόχους εδάφους. Με την επιλογή Instant Action θα μπορέσετε να πάρετε μια πρώτη γεύση των δυνατοτήτων του Pacific Strike στον τομέα της αερομαχίας, καθώς αυτός είναι το πιο βασικό σημείο του παιχνιδιού και, πιο συγκεκριμέ-







PACIFIC STRIKE ΚΑΙ 386

Μπορεί η Origin να θεωρεί το 486 ως τον minimum υπολογιστή για τα παιχνίδια της, ξέρουμε όμως ότι η συντριπτική πλειοψηφία των αναγνωστών της χρησιμοποιεί ακόμα τον 386. Έτσι, προσπαθήσαμε και καταφέραμε να τρέξουμε το παιχνίδι και σε 386, με 4 MB ram και VGA. Για να το καταφέρετε, όμως, αυτό θα πρέπει να αγνοήσετε τις οδηγίες του manual για αλλαγές στο Confing.sys και στο Autoexec.bat, γιατί έτσι δεν πρόκειται να τρέξει ποτέ. Αντί αυτού τρέξτε το παιχνίδι σε protected mode (καθόλου χρήση του emm386 driver) και φυσικά χωρίς τίποτα άλλο resident στη μνήμη, εκτός ίσως του mouse, εάν αυτό είναι δυνατόν. Φυσικά, προκειμένου να παίξετε το παιχνίδι, θα πρέπει να είναι όλα τα γραφικά σε Low Detail, ;;;;;αλλά τουλάχιστον θα μπορέσετε να το δείτε στον 386 σας.

να, οι κλειστές αερομαχίες. Στο Β' Παγκόσμιο υπάρχουν μόνο πολυβόλα και πολύ σπάνια κάποιες "χαζές" ρουκέτες. Εκτός όμως από τις αερομαχίες, τις οποίες θα επιλέξετε από το Gauntlet, μπορείτε να εξασκηθείτε και στις επιθέσεις εναντίον πλοίων και στόχων εδάφους με τις επιλογές Land Attack και Ship Attack αντίστοιχα. Με αυτές θα μπορέσετε να δοκιμάσετε την ακρίβεια των βομβαρδισμών και των τορπιλισμών σας, μια και θα χρειαστεί να κάνετε αρκετούς στο κανονικό παιχνίδι. Από αυτές τις εκπαιδευτικές αποστολές μπορούμε να διατυπώσουμε τις πρώτες κρίσεις μας όσον αφορά στο ρεαλισμό, τα γραφικά, τον ήχο και το gameplay. Η Origin μπορεί να ζητάει 486, αλλά εάν έχετε τέτοιο μηχάνημα το αποτέλεσμα είναι πραγματικά πολύ ρεαλιστικό. Η κίνηση του αεροπλάνου (μιλώντας πάντα για 486 DX) είναι ομαλότατη, η ανταπόκριση στο χειρισμό άμεση και γενικά η αίσθηση πάρα πολύ καλή. Σε αυτό, φυσικά, συντελούν και τα πολύ καλά γραφικά. Εάν μπορέσετε να ρυθμίσετε όλες τις λεπτομέρειες στο high, χωρίς να μειωθεί η ταχύτητα κίνησης, τότε πραγματικά θα απολαύσετε το παιχνίδι.

Οι χρωματισμοί του ουρανού και της θάλασσας είναι πολύ ρεαλιστικοί και η ένταση του φωτός, ανάλογα με τη θέση μας ως προς τον ήλιο, εναλλάσσεται σωστά. Περισσότερη, όμως, προσοχή έχει δοθεί και στα γραφικά των αεροσκαφών. Ξεχάστε τα γραμμικά γραφικά των αεροπλάνων των παλιών simulations.

Οι διαστάσεις και οι χρωματισμοί τους είναι πλέον πολύ κοντά στην πραγματικότητα και τα διακριτικά τους, ακόμα και από αρκετή απόσταση, είναι ευδιάκριτα. Εάν, ωστόσο, όλα τα παραπάνω δεν συνοδεύονταν από ανάλογους ήχους και ηχητικά εφέ, σίγουρα δεν θα δημιουργούσαν την ι-

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

1 - 0	Ώθηση
~	Κλείσιμο μηχανής
cursor	Χειρισμός αεροσκάφους
5	Κεντράρισμα
B	Φρένα
F	Flaps
L	Ρόδες
A	Autopilot functions
N	Nav map
R	Radio
Ctrl B	Εκτίναξη
C	Invisible cockpit
F1	Normal view/Gunsight zoom
F2	Chase view
F3	Right view
F4	Left view
F5	Back view
F6	External view
F6	Ground targets
F7	Tailguns
F8	Player-to-target view
F9	Victim view (toggle on/off)
F10	Weapon camera (toggle on/off)
[ ]	Zoom in, out (from F6 view)

ΒΑΣΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΕΩΝ/ΑΠΟΓΕΙΩΣΕΩΝ

Απογείωση

F	Lower flaps
0(zero)	Increase throttle
F, L	At 600 feet, raise flaps and landing gear

Προσγείωση

cursor	Drop to 500 feet above runway and line up
6 or 7	At 3.000 feet out, throttle back
F, L	Lower flaps and landing gear
4	At 1.000 feet, reduce throttle further
cursor	When 25 feet above the runway's edge, raise nose and touch down
~,B	Cut engines, apply brakes

Προσγείωση σε αεροπλανοφόρο

R	Radio carrier, request landing, line up with carrier
F, L	At 2.000 feet out, lower flaps and gear; watch LSO's signals
6 or 7	Reduce throttle; drop to 100 feet
~	At 1.000 feet out, cut engines and touch down
0	Immediately throttle to catch hook If you miss, take off and try again
~	After hook engages, cut throttle

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486 ή ανώτερο.


4 MB RAM.


Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 32MB.


VGA.


Το πακέτο περιέχε 9 δισκέτες των 1.44 συν 4 του Speech Pack.





δια αίσθηση. Φυσικά, και σε αυτόν το τομέα το Pacific Strike Pack διαθέτει υψηλά standards. Για καλύτερα αποτελέσματα στον ήχο θα χρειαστείτε το έξτρα Speech Pack. Ετσι, θα ακούτε τα μηνύματα που σας στέλνουν τόσο οι Αμερικανοί όσο και οι Ιάπωνες πιλότοι, ενώ παράλληλα θα διαπιστώσετε τον πολύ καλό ήχο όχι μόνο στη μηχανή του δικού σας αεροπλάνου, αλλά και σε αυτή των αντιπάλων σας, καθώς μάλιστα θα περνάτε πολύ κοντά από αυτά. Προσωπικά, έχω να ακούσω τόσο ρεαλιστικό ήχο σε αεροσκάφος από τα αυτοκρατορικά καταδιωκτικά του X-Wing. Ωστόσο, προκειμένου όλα να λειτουργούν ταυτόχρονα, θα πρέπει να διαθέτετε όλες τις προαιρετικές απαιτήσεις που αναφέραμε στην αρχή. Ας δούμε, όμως, τι περιλαμβάνει το βασικό παιχνίδι. Με την επιλογή Start New Game ξεκινάμε ακριβώς από εκεί όπου σταμάτησε η εισαγωγή. Χωρίς καμία, λοιπόν, καθυστέρηση βρισκόμαστε μέσα στο cockpit του αεροσκάφους στο διάδρομο απογειώσεως, ενώ οι Ιάπωνες ήδη μας κτυπάνε από ψηλά. Είμαστε δύο εναντίον τριών και τα πράγματα αφ' ενός δεν είναι τόσο δύσκολα όσο ακούγονται, αφ' ετέρου δεν μας επιτρέπουν να τελειώσουμε και τόσο εύκολα. Το θωρηκτό Νεβάδα δέχεται επίθεση από δύο Zero και θα πρέπει να το προστατεύσουμε, ενώ στη συνέχεια δύο εχθρικά σκάφη κτυπούν το αρχηγείο στο Perl Harbor και θα πρέπει να τα καταρρίψουμε. Οπως καταλαβαίνετε, ακόμα και το ξεκίνημα στο Pacific Strike είναι αρκετά δύσκολο, μια και βρίσκεστε απευθείας μέσα στη ζώνη πυρός. Μια προϋπηρεσία σε εξομοιωτές παρόμοιων αεροσκαφών θα ήταν χρήσιμη πριν ασχοληθείτε με το Pacific Strike.





Το πρώτο Cinemati Sequence, από τα πολλά που υπάρχουν στο παιχνίδι, ακο-



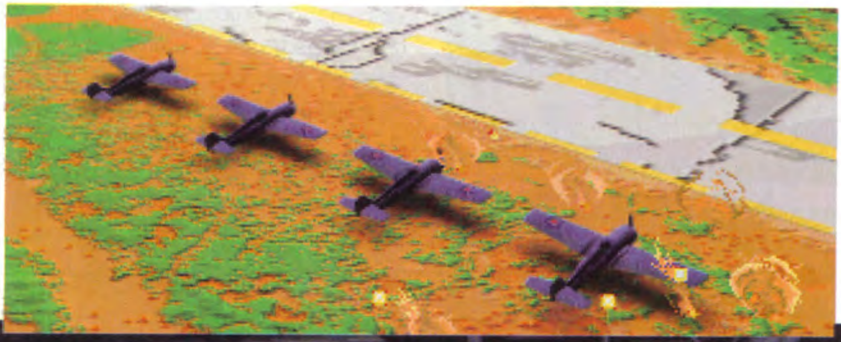


SIMULATION
REVIEW





λουθεί μετά την πρώτη αποστολή. Αφού σας επιβραβεύσουν για το θάρρος και την ανδρεία σας, σας στέλνουν στο αεροπλανοφόρο Enterprise για τη συνέχιση της θητείας σας. Ο στόλος θα εγκαταλείψει το Pearl Harbor και μετά τον ανεφοδιασμό στα νησιά Samoa θα αναπτυχθεί στα δυτικά των νησιών Marshall. Εκεί πια αρχίζει ουσιαστικά το παιχνίδι. Οι αποστολές θα διαδέχονται η μία την άλλη και θα έχετε την ευκαιρία να αποκτήσετε και μεγαλύτερη εμπειρία και βαθμούς. Εδώ υπάρχει και ένα θετικό σημείο. Ενώ στην αρχή είστε ένας απλός πιλότος και εκτελείτε την αποστολή σας με βάση τις εντολές που λαμβάνετε, στη συνέχεια, και εφόσον πάρετε τους απαραίτητους βαθμούς στην ιεραρχία, θα μπορείτε να σχεδιάζετε την πορεία των πραγμάτων. Φυσικά, όπως και στο Strike Commander έτσι και στο Pacific Strike υπάρχουν αρκετοί ακόμη χαρακτήρες, με τους οποίους μπορείτε να συνομιλήσετε επάνω στο αεροπλανοφόρο. Προσωπικά, πιστεύω ότι ο μόνος που σας δίνει ουσιαστικές πληροφορίες σχετικά με το νέο οπλισμό του αεροσκάφους ή άλλα σημεία που πρέπει να προσέξετε είναι ο armoures. Ωστόσο, μέσα από τους διαλόγους το παιχνίδι παίρνει μια πιο κινηματογραφική μορφή (χωρίς, όμως, να προσθέτει τίποτα ουσιαστικό) και δημιουργεί ευχάριστα διαλείμματα μεταξύ των αποστολών. Το Pacific Strike αυτή τη στιγμή προηγείται των άλλων simulations του Β' Παγκόσμιου πολέμου. Μπορεί να μην έχει τα campaign options της Dynamix ή τις πρωτοτυπίες της LucasArts, αλλά όσον αφορά στον τομέα εξομοίωση γραφικά-ήχος, ο οποίος για τους περισσότερους είναι και ο πιο σημαντικός, σίγουρα υπερέχει. Πιθανός εφάμιλλος ανταγωνιστής το 1942 της Microprose που θα κυκλοφορήσει σύντομα. Τα αρνητικά στοιχεία του Pacific Strike είναι ελάχιστα. Πρώτο είναι σίγουρα οι απαιτήσεις σε hardware, ενώ δεύτερο θεωρώ την ανυπαρξία ενός καλού manual, εφάμιλλου αυτών της Dynamix ή της LucasArts. Σε γενικές γραμμές, όμως, το Pacific Strike είναι από τα καλύτερα flight simulation και σίγουρα θα έχει μία επιτυχημένη πορεία στην αγορά. ■





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Απαραίτητη αγορά για κάθε "πιλότο", ο οποίος ζητάει το τελευταίο State of the Art.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	91

92%

PCM

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Ο Jim Walls έφυγε από τη Sierra, σπάζοντας το συμβόλαιο που είχε με αυτήν. Το Blue Force είχε γίνει, προτού ακόμη κυκλοφορήσει, σήμα κατατεθέν για την εταιρία, μια και τόσο οι ειδικοί όσο και οι χρήστες το περίμεναν με αγωνία. Παρά τη σχετική επιτυχία που σημείωσε το adventure αυτό, ο Jim Walls ανακοίνωσε ότι σταματά την ενασχόλησή του με τα computer games και ότι ήδη ασχολείται επαγγελματικά με τελείως διαφορετικό αντικείμενο.

Η Tsunami ανακοίνωσε εξάλλου ότι την ετοιμασία του BLUE FORCE 2 έχει αναλάβει ο Michael Levine, γνωστός από τα μυθιστορήματά του Deep Cover και The Big White Lie. Καιρός, όμως, να δούμε αναλυτικά την περιπέτειά μας.

Το δεύτερο adventure από την Tsunami φέρει την υπογραφή του Jim Walls, του δημιουργού της πολύ πετυχημένης σειράς των POLICE QUESTS, της Sierra. Αυτή τη φορά πρωτοτυπεί, βάζοντας τον κεντρικό χαρακτήρα να οδηγεί μοτοσικλέτα, κάτι όχι και τόσο συνηθισμένο. Για εμάς τους μηχανόβιους, φυσικά, πρόκειται για "μάννα εξ ουρανού".

• του Αντρέα Τσουρινάκη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Jake Rayan, νεοσύλλεκτος στο σώμα. Ο πατέρας σου, ο οποίος ήταν αστυνομικός, και η μητέρα σου σκοτώθηκαν στο σπίτι σας πριν από περίπου μία δεκαετία. Η περιπέτεια αυτή διαρκεί 5 ημέρες παιχνιδιού. Σε αυτές, ξεκινώντας -κατά την προσφιλή στον Walls τακτική- από "απλά" θέματα ρουτίνας, θα φθάσεις στην κορύφωση στο τέλος του παιχνιδιού. Πρέπει να αποκαλύψεις τα σχέδια και την ταυτότητα ενός διεφθαρμένου πολιτικού. Παράλληλα, πρέπει να βρεις και να συλλάβεις το δολοφόνο των γονιών σου, τον Niko "the snake" Dilon. Βοηθός σου, από ένα σημείο και έπειτα, θα είναι ο Lyle Jamison, πρώην συνεργάτης του πατέρα σου.

Ο Lyle παραιτήθηκε από το σώμα, όταν τον υποχρέωσαν, μετά τις άκαρπες έρευνες, να βάλει το φάκελο της δολοφονίας του πατέρα σου στις "άλυτες" περιπτώσεις.

Εγινε ιδιωτικός ντετέκτιβ και συνέχισε να ψάχνει για την ταυτότητα του δολοφόνου του συνεταίρου του και πατέρα σου. Η βοήθειά του είναι κάτι παραπάνω από απαραίτητη για την εξέλιξη της περιπέτειας αυτής.

Ποιος είναι ο Cobb; Ποια η σχέση του με τον Forest Follet; Ποιος είναι ο ρόλος του εισαγγελέα Stuart Cox στην υπόθεση αυτή; Σε αυτά και σε άλλα πολλά ερωτήματα πρέπει να απαντήσετε, μέχρι να βρείτε την άκρη του νήματος.





ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΕΤΑΙΡΙΑ
Tsunami
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3-D animated graphic adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Blue Force είναι αρκετά ιδιόμορφα. Τα backgrounds των διάφορων τοποθεσιών είναι καλοσχεδιασμένα και με πολύ καλούς χρωματισμούς. Αυτό που δεν ταιριάζει με την αισθητική μου είναι οι διάφοροι χαρακτήρες και, κυρίως, ο κεντρικός ήρωας. Συγκεκριμένα, τον βρίσκω υπερβολικά επιμήκη σε σχέση με τα υπόλοιπα γραφικά. Το δε στιλ του θυμίζει περισσότερο Λούκυ Λουκ παρά αστυνομικό. Κατά τη διάρκεια διάφορων σκηνών δράσης ή συζητήσεων ανοίγουν μερικά πολύ όμορφα παράθυρα, με πολύ καλό animation και digitized χαρακτήρες, συμβάλλοντας στην καλύτερη εξέλιξη της δράσης. Η μουσική και τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά. Ωστόσο, εντύπωση μου έκανε η έλλειψη speech, που θεωρείται κλασική για παραγωγές τέτοιου επιπέδου σε CD. Στην έκδοση, φυσικά, για τις δισκέτες είναι εύλογο να μην υπάρχει ομιλία. Στο CD, όμως;

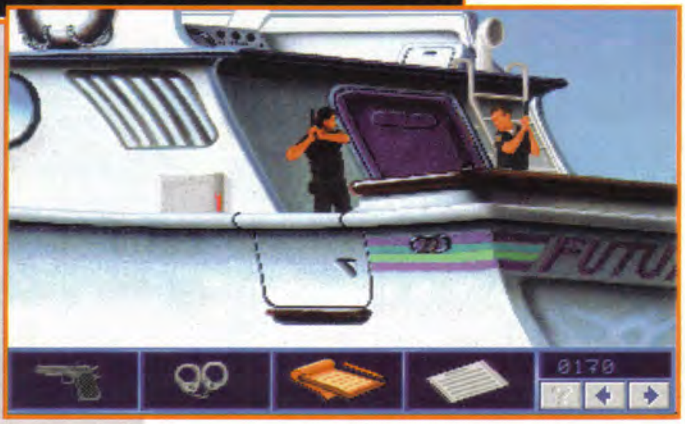


Ο χειρισμός του είναι εξαιρετικά απλός. Θεωρώ ότι το user-interface της Tsunami είναι πολύ πιο εύχρηστο από αυτό της Sierra. Τα γραφικά καταλαμβάνουν περίπου τα 5/6 της οθόνης, ενώ στο κάτω μέρος της εμφανίζονται το INVENTORY και το SCORE. Οταν μιλάς, στο μέρος αυτό εμφανίζονται τα διάφορα κείμενα, τα οποία προχωρούν (αλλάζουν) μόνο αν πατήσεις το πλήκτρο του mouse. Πατώντας οπουδήποτε πάνω στην οθόνη το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεται το ACTION MENU. Αυτό περιλαμβάνει τις επιλογές WALK, TOUCH, LOOK, TALK και TSUNAMI ACTION. Με το Walk περπατάς. Με το TOUCH (HAND κέρσορας) κάνεις γενικά οποιαδήποτε κίνηση. Με το LOOK κοιτάς κάπου. Με το TALK συνομιλείς, ενώ το TSUNAMI ACTION περιλαμβάνει τις υποεπιλογές RESTORE/SAVE/ RESTART/ QUIT/SOUND και RESUME PLAY. Στο INVENTORY, η επιλογή "?" είναι το αντίστοιχο EXAMINE ενός αντικειμένου. Δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερη δυσκολία στο χειρισμό του, μια και όλα κυλούν ομαλά. Αυτό που σε κερδίζει στο user-interface της Tsunami είναι ότι οπουδήποτε και αν κάνεις κλικ, το ACTION MENU θα ανοίξει εκεί όπου έκανες κλικ τον κέρσορα του mouse, χωρίς έτσι να είσαι υποχρεωμένος να τον μεταφέρεις στο επάνω μέρος της οθόνης, όπως συμβαίνει με τα adventures της Sierra.



Τελειώνοντας, όσον αφορά στο manual είναι πολύ "φτωχό". Ουσιαστικά περιέχει τους κωδικούς που χρησιμοποιούν οι αστυνομικοί για τη συνεννόησή τους με το κέντρο, χωρίς τους οποίους δεν παίζεται το παιχνίδι. Εκτός αυτού, δεν υπάρχει κάποιο κεφάλαιο που να εξηγεί τη δράση των αστυνομικών στις διάφορες καταστάσεις, όπως συνέβαινε με τα αντίστοιχα manuals των Police Quests.





ADVENTURE
REVIEW





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πολύ καλό σενάριο, υπέροχη μουσική, αρκετά καλά γραφικά, αν εξαιρέσουμε τους χαρακτήρες, αλλά πολύ αδύνατο gameplay. Απευθύνεται, κυρίως, σε νέους adventurers.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΔΡΑΣΗ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88

85%

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι ίσως το καλύτερο στοιχείο όλου του παιχνιδιού. Η βασική σεναριακή ιδέα είναι πολύ έξυπνη και σε συνδυασμό με την αρκετά καλή μουσική δημιουργούν ένα αξιόλογο σύνολο. Εκεί όπου υστερεί η περιπέτεια είναι στο gameplay, στη δράση. Θεωρώ ότι οποιοσδήποτε καλοπροαίρετος χρήστης θα τη βρει "φτωχή". Πρόκειται για ένα adventure, το οποίο ένας μέσος χρήστης θα χρειαστεί για να το τελειώσει -στη χειρότερη περίπτωση- ένα απόγευμα. Οπως και το άλλο adventure της εταιρίας, το RINGWORLD, έτσι και αυτό απευθύνεται σε νέους κυρίως adventurers. Οι γρίφοι της περιπέτειας είναι υποτυπώδεις. Σε αντίθεση με τα POLICE QUESTS, εδώ δεν έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή τόσο στην οδήγηση του οχήματος όσο στην καθημερινή δουλειά ενός αστυνομικού (κλήσεις, συλλήψεις, φυλακίσεις κ.λπ.). Ακόμα και η λειτουργία του υπολογιστή και το "σπάσιμο" κάποιων κωδικών είναι αστεία υπόθεση.

Στο τέλος της δεύτερης ημέρας θα τραυματιστείτε σε ένα αυτοκινητικό ατύχημα. Την επομένη, τρίτη ημέρα, πηγαίνετε στο Jamison and Rayan. Οταν ο Lyle σε άφησε μόνο, διάβασε την εφημερίδα. Στο τραπέζι θα βρεις το μικροφίλμ. Βάζοντάς το στο σωστό μηχάνημα, μαθαίνεις σχετικά με τη δολοφονία των γονιών σου. Οταν γυρίσει ο Lyle, του μιλάς και πηγαίνετε με το αμάξι του στο Tony's bar. Στον μπάρμαν δείξτε τη φωτογραφία του Cobb. Μιλήστε στη γυναίκα που σας υποδεικνύει. Δείξτε της το σήμα σας και μιλήστε της για τον Cobb.

Το BLUE FORCE, εάν είχε πιο πλούσια δράση, θα ήταν ένα εξαιρετικό adventure. Δυστυχώς, όμως, είναι φτωχό. Αντιμετωπίστε το, λοιπόν, σαν μια περιπέτεια που δεν επιθυμείτε να σας κουράσει ιδιαίτερα, εάν σκοπεύετε στη συνέχεια να ασχοληθείτε με κάτι πιο σοβαρό!!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς έξω από το αστυνομικό τμήμα. Κάνε κλικ τον HAND-TOUCH κέρσορα στην πόρτα για να μπεις μέσα. Αφού αλλάξεις και φορέσεις τη στολή σου, μπες στο βορινό δωμάτιο για την πρωινή ενημέρωση. Αφού τελειώσετε και ξαναγυρίσεις στο διάδρομο, κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο cleaming kit επάνω στο τραπεζάκι, ακριβώς κάτω από τα









κουτιά για τα μηνύματα. Κάνε κλικ το πιστόλι σου στο cleaming kit. Το καθαρίζεις. Οπλισέ το κάνοντας κλικ στις θήκες με τους γεμιστήρες και στο icon που ανοίγει, σε έναν από αυτούς. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο κουτί στον πάγκο αριστερά, στο επάνω μέρος. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα σε αυτό και πάρε το Forest Follet's RAP. Βγες έξω πηγαίνοντας νότια. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα σε μια από τις μοτοσικλέτες. Κάνε κλικ στο ντουλαπάκι στα δεξιά σου και πάρε από μέσα το ticket book. Κάνε κλικ στο ντουλαπάκι για να το κλείσεις και τώρα κάνε κλικ στο ignition. Στο χάρτη πηγαίνε στο αριστερό του μέρος στο JAMISON & RAYAN. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο κίτρινο αυτοκίνητο. Πάρε το ticket book και κάνε το κλικ στο αυτοκίνητο. Του δίνεις κλήση για παράνομο παρκάρισμα. Κάνε κλικ στη μηχανή σου. Ανεβαίνοντας σε αυτήν παίρνεις μήνυμα για να πας στη marina. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο radio (ασύρματος) και επίλεξε τον κωδικό 10-4 (received message). Κάνε κλικ στο ignition και στο χάρτη της περιοχής πήγαινε στη marina. Φτάνοντας πήγαινε πίσω στη μηχανή σου και κάνε κλικ στο radio. Επίλεξε το 10-97. Τώρα κάνε exit και πήγαινε



ξανά στη marina. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στη γυναίκα. Αφού σου πει τι έχει συμβεί, κάνε ξανά TALK στη γυναίκα. Ακούς έναν πυροβολισμό. Γύρισε στη μηχανή σου και κάνε κλικ στο radio. Επίλεξε το 10-35 (Back-up requested). Κάνε EXIT. Μετά από λίγο έρχονται οι ενισχύσεις σου. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα σε αυτόν. Του λες τι έχει συμβεί. Προχώρησε στο βάθος της αποβάθρας. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο κουτί της πυροσβεστικής δίπλα σου και άνοιξέ το. Μέσα βλέπεις ένα γάντζο. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο γάντζο και πάρ' τον. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στην πορτούλα του σκάφους "FUTURE WAVE" στο πίσω μέρος και μπες μέσα. Κάνε κλικ δύο φορές τον HAND κέρσορα στην πόρτα δίπλα σου για να μπεις στο εσωτερικό του σκάφους. Πάρε το πιστόλι σου και κάνε το κλικ πάνω σου. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στην πόρτα και άνοιξέ την. Μπαίνεις μέσα, εκεί όπου ο Bradford Green κρατά ως όμηρο τη μητέρα του παιδιού. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα επάνω στον Green τρεις φορές. Τελικά, πείθεται και παραδίνεται. Πάρε τις χειροπέδες από το inventory σου και κάνε τες κλικ επάνω στον Green. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα πάνω του. Τον ψάχνεις και βρίσκεις κρυμμένα όπλα. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο όπλο που πέταξε πάνω στο κρεβάτι. Το παίρνεις. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στη γυναίκα. Μίλησε στο συνεργάτη σου. Παίρνει τον Green και φεύγει από το γιοτ. Βγες έξω πηγαίνοντας όλο δεξιά. Γύρνα πίσω στη μηχανή σου. Κάνε κλικ στο radio και επίλεξε το 10-15 (prisoner in custody)...

Η συνέχεια στην οθόνη σας... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Απαιτεί το μίνιμουμ 386SX στα 16 MHz.



Απαιτεί τουλάχιστον 590 K της βασικής μνήμης ελεύθερα.



Σκληρό δίσκο, όπου δημιουργεί ένα μικρό directory και όχι τα 20 MB που λέει το manual!!



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.



Σε CD ή 8 δισκέτες των 1.44. Μας το έδωσε η OPTICAL SYSTEMS.

ADVENTURE

SOS * SOS * SOS

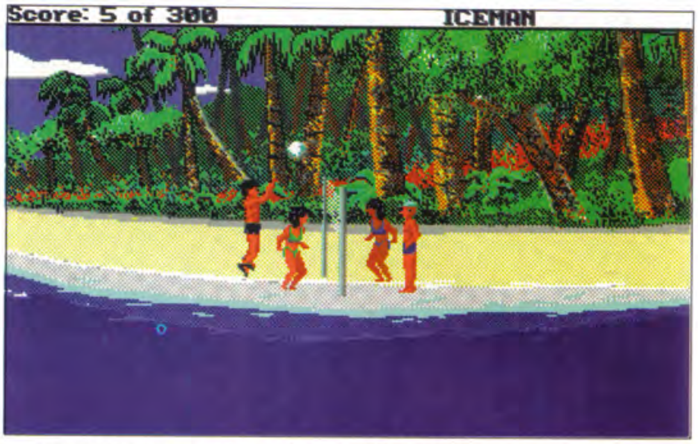
"Ο Ρώκριτος ωσάν αητός από την σέλα βγαίνει, πεζέφνει και τον Αριστον ήστεκε κι ανιμένει· εκείνος πάλι να θωρή πεζόν έτοιον οχθρό του για τα πρεπά της αντρειάς πεζέφνει από το άλογό του. Εμάνισε παρά ποτέ κι ως λέοντας αγριεύει και λέγει του Ρωτόκριτου: Η μέρα μας μισεύγει και για ντροπή μου το κρατώ, να σου το μολογήσω, τόση ώρα να σε πολεμώ και να μη σε νικήσω..." Από τον Ερωτόκριτο του Βιτσέντζου Κορνάρου.

● του Αντρέα Τσουρινάκη

Είχα πάει τις προάλλες και είδα τους Χαϊνιδες στο Πεδίον του Άρεως, με πιάσανε και οι σφακιανές-κρητικές ρίζες και έτσι είπα να βάλω αντί προλόγου κάτι που να μου θυμίζει έντονα Κρήτη. Ας περάσουμε, όμως, στα γράμματά σας.

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΟΝΤΟΛΑΙΜΑΚΗΣ μας έστειλε ένα πολύ ενδιαφέρον γράμμα για το CRUSADERS OF THE DARK SAVANT. Είναι γεμάτο σχόλια και hints για το εν λόγω RPG. Αν η σύνταξη του περιοδικού αποφασίσει να καθιερώσει τη δημοσίευση ενός γράμματος του μήνα, τότε θα το δείτε αμέσως δημοσιευμένο από τη στήλη αυτή.

LARRY 2: Η ΟΛΓΑ ΣΚΑΡΙΔΟΥ ρωτά πώς θα ξεφύγει από τους κατασκόπους στην παραλία του νησιού, όπου φτάνει κάποιος, αφού δραπετεύσει από το καράβι. Κατ' αρχήν, πήγαινε όλο αριστερά και στη γυναίκα TALK TO WOMAN. Φύγε, γύρνα πίσω και μπες στη ζούγκλα. Οταν βρεθείς στο κέντρο, κάτω από το δέντρο, LOOK, GET FLOWER. Στο ρεστοράν TALK TO MAN, SIT (στο τραπέζι σου). Μη φας, αλλά STAND και πήγαινε στον μπουφέ, όπου LOOK BUFFET, GET KNIFE. Στο υπνοδωμάτιο, στο κομοδίνο, LOOK STAND, GET MATCHES. Πήγαινε στο μπάνιο και GET SOAP. Στο κουρείο SIT. Στην παραλία, πήγαινε στην οθόνη εκεί όπου μίλησες στη γυναίκα και στα βράχια όπου καθόταν LOOK, GET BIKINI BOTTOM. Στο ξενοδοχείο-υπνοδωμάτιο, για δεύτερη φορά, πήγαινε όλο κάτω δεξιά, ώστε να μη φαίνεσαι (dressing area). Εδώ WEAR BIKINI, PUT THE SOAP IN THE BIKINI. Μία παρένθεση: το πάνω μέρος του μπικίνι το παίρνεις από την πισίνα του πλοίου. Εκεί, έχοντας φορέσει το μαγιό σου, πήγαινε στην πισίνα και SWIM. Περίπου στο κέντρο της κάνε καλούκακού ένα SAVE και μετά τύπωσε DIVE. Κατέβα στο βυθό, όπου πολύ γρήγορα GET BIKINI TOP και ανέβα ξανά επάνω, προτού πάθεις ασφυξία από την έλλειψη αέρα. Για να βγεις από την πισίνα, πήγαινε κοντά στη σκάλα και GET OUT. Πίσω στο νησί τώρα. Αφού βάλεις το σαπούνι στο μαγιό, πήγαινε για δεύτερη φορά στο κουρείο και SIT. Τώρα πια άφοβα μπορείς να περάσεις τους Σοβιετικούς πράκτορες. Πρόσεξε όμως τώρα: Διασχίζοντας το μονοπάτι, λίγο πριν από το τέλος, εκεί όπου παίρνεις το μήνυμα "Paussing a moment, you catch a breath before crossing the air port", τύπωσε αμέσως CHANGE CLOTHES. Αυτό είναι μάλλον το πιο δύσκολο σημείο όλου του adventure.



CONQUEST OF CAMELOT: Ο ΑΓΗΣΙΛΑΟΣ ΜΑΣΤΟΡΑΚΗΣ από τα Ιωάννινα ρωτά πώς περνά το δρόμο με τις μαγικές πέτρες. Καθεμία από αυτές βάζει ένα γρίφο random από πέντε διαφορετικούς που μπορεί να επιλέξει. Ετσι, στον πιο κάτω αριστερά πήγαινε και TALK TO STONE. Οι απαντήσεις είναι CANDLE, SNAIL, WATER, GLOVES, ICEBERG. Πήγαινε στη δεύτερη από κάτω πέτρα και TALK TO STONE. Οι απαντήσεις στους γρίφους είναι NET, BOAT, HEART, RIDDLE, KEY. Πήγαινε στην τρίτη από κάτω πέτρα και TALK TO STONE. Οι απαντήσεις στους γρίφους της είναι: WINE, MIRROR, ARROW, ICICLES, GOLD. Πήγαινε στην τέταρτη πέτρα και TALK TO STONE. Οι απαντήσεις στους γρίφους της είναι: WATERFALL, ECHO, FIRE, SHADOW, PEARL. Τέλος, πήγαινε στην πέμπτη πέτρα και τύπωσε TALK TO STONE. Οι απαντήσεις στους γρίφους της είναι: WIND ή







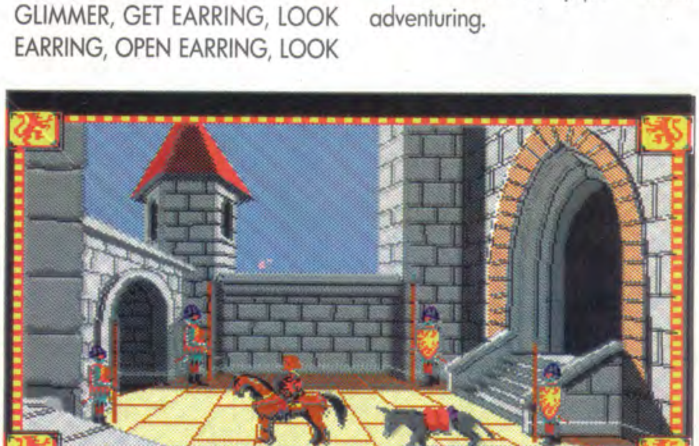


AIR, BLUE, MUSIC, WHEEL και TIME.

SPACE QUEST 3: Ο ίδιος ρωτά πώς περνά τον εξολοθρευτή-robot που τον κυνηγά. Στον πλανήτη PHLEEBHUT, μόλις προσγειωθείς και αποκτήσεις τον έλεγχο του ήρωα, πήγαινε μία ή δύο οθόνες δεξιά (αν θυμάμαι καλά) και δύο-τρεις νότια. Μπες στο κατάστημα και SHOW GEM. Στις δύο πρώτες προσφορές για 350 και 400 buckazoids αντίστοιχα απάντησε NO, ενώ στην τρίτη (για 425 buckazoids) απάντησε YES. Τώρα τύπωσε BUY STICK, BUY HAT, BUY THERMOWEAVE και LEAVE. Βγαίνοντας έξω σε πιάνει το ρομπότ που σε κυνηγά για το χρέος από τη σφυρίχτρα στο Space Quest 2!!! Κάνε αμέσως SAVE (ας πούμε ότι το λέμε A). Θα σε αφήσει κάτω και έχεις δέκα δευτερόλεπτα, προτού σε κυνηγήσει. Υπάρχουν δύο τρόποι να το αντιμετωπίσεις. Ο πρώτος και πιο σωστός είναι να οδηγήσεις το ρομπότ στα ponds μία οθόνη αριστερά από εκεί όπου είναι το σκάφος σου, ή ακριβώς από την έξοδο του καταστήματος πήγαινε δύο οθόνες νότια και μία δεξιά. Οδήγησε το ρομπότ κάτω από τα ponds. Μπες προσεκτικά στη σπηλιά από τα πλάγια, έτσι ώστε να βρεθείτε στην ίδια ευθεία εσύ, τα ponds και το ρομπότ. Ετσι, ερχόμενο το ρομπότ καταπάνω σου, θα πιαστεί από τα ponds και θα διαλυθεί. Προσεκτικά, από τα πλάγια LOOK JUNK, USE STICK και παίρνεις τη ζώνη του (belt). Ο δεύτερος εναλλακτικός τρόπος είναι να μπεις στο Mog. Εδώ LOOK ELEVATOR, PRESS BUTTON. Ανέβα όλες τις σκάλες και κάθισε πίσω από τα pulleys. Οταν το ρομπότ-εξολοθρευτής σε πλησιάσει, PUSH PULLEYS και το ρίχνεις κάτω, όπου και διαλύεται. Τώρα κατέβα σε αυτό και LOOK JUNK, GET BELT. Ο δεύτερος, όμως, αυτός τρόπος δίνει δέκα πόντους λιγότερους στο σκορ από τον πρώτο.

CODENAME: ICEMAN. Ο ίδιος ρωτά τι κάνεις γιά να φύγεις από την παραλία απ' όπου ξεκινάς. Ξεκινώντας LOOK TABLE, LOOK CHAIR, READ NEWSPAPER, STAND. Πήγαινε αριστερά, εκεί όπου παίζουν beach-volley και TALK GIRL, PLAY BALL. Οταν η κοπέλα βυθιστεί στο νερό, πήγαινε πίσω της και όταν τη βγάλεις στην παραλία, SHAKE AND SHOUT, CALL FOR HELP, ESTABLISH THE AIRWAY, LOOK, LISTEN AND FEEL, GIVE TWO BREATHS, LOOK, LISTEN AND FEEL, CHECK PULSE, BEGIN COMPRESSIONS. Αφού τη σώσεις, γύρνα στην καρέκλα σου και WEAR SHIRT. Πήγαινε όλο αριστερά και μπες στο τελευταίο bungalow. Εδώ LOOK AROUND, LOOK NIGHTSTAND, SEARCH NIGHTSTAND, το πιο αριστερό, OPEN DRAWER, LOOK IN DRAWER, GET CHANGE, CLOSE DRAWER. Γύρνα στην παραλία, εκεί όπου καθόσουν, και πήγαινε βόρεια στη ρεσεψιόν. Εξω από την πόρτα LOOK STAND, BUY NEWSPAPER και OPEN DOOR. Στη ρεσεψιόν LOOK GIRL, TALK GIRL, GET KEY, READ SIGN (555-6969). Μπες δεξιά στο bar και σε αυτήν που κάθεται μόνη της LOOK GIRL, ASK HER NAME, TALK STACY, TALK STACY, DANCE. Αφού χορέψεις αρκετά, LEAVE και BUY DRINK FOR STACY. Πήγαινε κοντά της και SIT. Απάντησε YES. Τώρα, έξω από το διαμέρισμά της KISS STACY και απάντησε πάλι YES. Μέσα SIT, TALK STACY, KISS STACY πέντε φορές και το άλλο πρωί STAND, LOOK DESK, GET NOTE, READ NOTE. Βγαίνοντας από το δωμάτιό της και περπατώντας στην άμμο, πρόσεξε την αναλαμπή. LOOK GROUND, LOOK GLIMMER, GET EARRING, LOOK EARRING, OPEN EARRING, LOOK IN EARRING και GET MICROFILM. Από τη ρεσεψιόν GET MESSAGE, READ MESSAGE. Στο δικό σου bungalow OPEN CLOSET (η ντουλάπα), LOOK CLOTHES, LOOK POCKETS, GET BLACK BOOK, READ BLACK BOOK (1-202-555-2729), πήγαινε στο τηλέφωνο και DIAL PHONE: 1-202-555-2729, WESTLAND, DIAL PHONE: 555-6969, WESTLAND, OPEN DRAWER, GET CARD, CLOSE DRAWER. Τώρα, πήγαινε στην παραλία μπροστά από τη ρεσεψιόν, όπου θα σε περιμένει ένα σκάφος για να σε πάει στο αεροδρόμιο. Κοιτώντας ξανά τις σημειώσεις μου, δεν θυμάμαι αν πρώτα χρειάζεσαι το κλειδί του δωματίου σου από τη ρεσεψιόν, ώστε να μπεις σε αυτό. Είναι όμως απλό.

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα καλό adventuring.



HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-ID Argiris για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Εξαιτίας περιορισμένου χώρου στο προηγούμενο τεύχος και ειδικότερα στο review του F14 Fleet Defender, δεν μπορέσαμε να δημοσιεύσουμε τα βασικά πλήκτρα χειρισμού του παιχνιδιού. Επανορθώνουμε, λοιπόν, στο παρόν τεύχος, μέσα από αυτή τη στήλη.



F14 FLEET DEFENDER

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

A	AFTERBURNER
=	Αύξηση ώθησης
-	Μείωση ώθησης
B	Φρένα on/off
G	Ρόδες up/down
H	Γάντζος up/down
P	Autopilot on/off
Shift E	Eject
M	Master arm on/off
Enter	Fire guns
1	Gunsight mode
2	Aim-9 sidewinder mode
3	Aim-7 sparrow mode
4	Aim-54 phoenix mode
5	Navigation mode
C	Chaff
F	Flare

BACK SEAT ΠΛΗΚΤΡΑ

R	Radar on/off
Delete	Changer radar mode
X	Αύξηση εμβέλειας radar
Z	Μείωση εμβέλειας radar
K	Break lock
I	Αναγνώριση friend/foe (IFF)

Alkatraz Codes Part 1

ATZ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	323	231	444	324	323	123	443	323	323	441
B	312	124	111	232	112	312	312	222	113	442
C	444	231	231	432	432	311	232	333	213	341
D	431	112	222	123	443	112	443	122	321	234
E	233	311	331	244	244	232	324	112	114	443
F	124	432	324	124	112	231	444	223	411	243
G	244	123	124	123	312	311	111	131	243	434

Alkatraz Codes Part 2

ATZ	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	344	123	222	432	233	442	432	112	424	434
B	231	244	211	422	341	442	434	114	241	231
C	434	111	112	444	333	441	214	243	234	111
D	124	422	242	113	312	113	412	313	122	423
E	122	323	124	134	244	444	111	322	323	412
F	244	111	334	131	112	342	311	423	223	241
G	423	441	331	232	321	242	122	234	123	311

ΕΞΩΤΕΡΙΚΕΣ ΟΨΕΙΣ
F1 - F10

Communications
ALT F1 - ALT F10

Shift F1	"Ready 5 Assist"
Shift P	"Hawkeye Picture"
Alt L	"Request Clearance for Landing"
Alt B	"Tomcat Ball"

NBA PLAYOFFS CODES

TEAMS	YEARS	WINS	LOSES	%
SUPERSONICS	11	55	55	500
PISTONS	25	87	89	494
WARRIORS	24	94	104	475
ROCKETS	12	31	39	443
HAWKS	28	98	116	458
TRAILBLAZERS	12	31	39	443
NUGGETS	11	33	47	413
JAZZ	6	18	26	409
CAVS	6	12	90	375
BULLS	15	36	65	356
LAKERS	38	276	180	605
CELTICS	31	257	170	601
76ers	35	167	143	539
BUCKS	17	84	78	519
NICKS	25	103	102	502

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο φίλος της στήλης, Κονταξής Κώστας, μας έστειλε μια σειρά από κωδικούς για αρκετά παιχνίδια.

Δημοσιεύουμε ορισμένα από αυτά, τα οποία δεν έχουν ξαναδημοσιευτεί από αυτή τη στήλη.

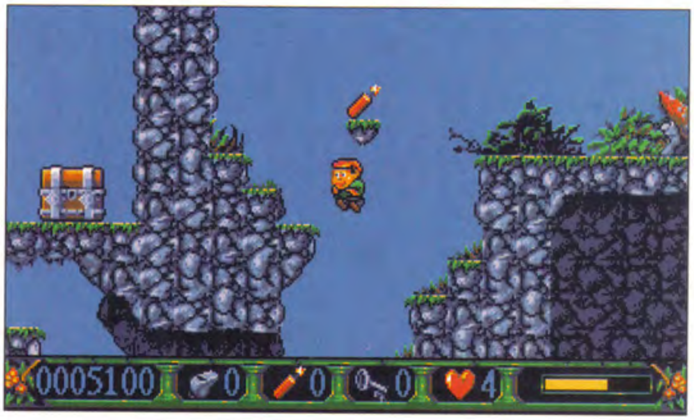
PRINCE OF PERSIA

TRICKS	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ
1)Shift+L	Αλλάζεις πίστες
2)Shift+W	Σε κάνει ελαφρύ
3)Shift+T	Παίρνεις ζωές
4)Shift+I	Αναποδογυρίζει την εικόνα
5) +/-	Αυξάνει/Μειώνει το χρόνο
6) K	Σκοτώνει τους εχθρούς
7) SPACE	Σου εμφανίζει το χρόνο
8)Shift+B	Σκοτεινιάζει την οθόνη

Για να λειτουργήσουν οι περισσότερες από τις εντολές, πρέπει να εκτελέσετε το παιχνίδι με την εξής σύνταξη:
PRINCE MEGAHIT

NICKY BOOM 2

LEVEL	CODE
02	Draco
03	Atikh
04	Firam
05	Lurna
06	Palet



EPIC

LEVEL	CODE
01	Auriga
02	Cepheus/Apus
03	Musca
04	Pyxis
05	Cetus
06	Formax
07	Caelum
08	Corvus

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Ο αναγνώστης της στήλης, Βαϊκούσης Ματθαίος, έχει παίξει σε βάθος το PRIVATEER και εξέφρασε ένα παράπονό του σχετικά με το πρόσφατο review, αλλά και το play the game του παιχνιδιού. Αναλυτικότερα, μας γράφει:

"Πολλοί θα έχουν νομίσει ότι το PRIVATEER είναι ένα παιχνίδι, στο οποίο σκοτώνεις τους κακούς, ολοκληρώνεις τις αποστολές και παίρνεις την αμοιβή σου. Πρόκειται για μεγάλη παρανόηση. Το παιχνίδι, αν δεν το έχετε ανακαλύψει ακόμη, έχει ένα δεύτερο σενάριο, το οποίο χαρακτηρίζεται από κινηματογραφική νοοτροπία και έχει περισσότερο ενδιαφέρον. Θα σας αναφέρω πώς μπορείτε να ενεργοποιήσετε αυτό το σενάριο." Πιστεύω ότι μέσα από το review του παιχνιδιού, και περισσότερο από το play the game, διαφαινόταν καθαρά ότι το Privateer κάθε άλλο παρά ένα shoot'em up παιχνίδι ήταν. Οπως είχαμε πει, είναι πάνω από όλα ένα Elite-clone παιχνίδι, που απαιτεί μεγάλη στρατηγική ικανότητα εκ μέρους του παίκτη. Το ότι το παιχνίδι είναι Elite-clone σημαίνει όμως και κάτι άλλο: ότι δεν είναι προκαθορισμένη η πορεία, την οποία θα ακολουθήσει κάθε παίκτης. Αυτή είναι άλλωστε η μαγεία των παιχνιδιών αυτών. Το σενάριο, που μας περιγράφει στη συνέχεια ο φίλος Ματθαίος, αποτελεί μία ακόμα εναλλακτική πορεία μέσα στο Privateer, αλλά δεν σημαίνει ότι θα έπρεπε να την έχουν ακολουθήσει όλοι. Ωστόσο εμείς θα δημοσιεύσουμε και αυτό το σενάριο που υπάρχει για το Privateer, όπως μας το στέλνει ο αναγνώστης μας στη συνέχεια της επιστολής του.



"Θα έχετε αναρωτηθεί τι είναι αυτό το ωοειδές διαστημόπλοιο στο τέλος της εισαγωγής του Privateer, πού μπορούμε να το βρούμε και σε τι χρησιμεύει. Προτού απαντήσουμε σε αυτό, ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά. Θα ξέρετε ότι στα μπαράκια, που υπάρχουν σχεδόν σε κάθε βάση, μπορείτε να πάρετε διάφορες πληροφορίες από τους bartenders ή κάποιες αποστολές από τους καθήμενους στο πρώτο τραπέζι. Πηγαίνοντας στη βάση της New Constantinopole ή του New Detroit, θα μπορέσετε να βρείτε στο πρώτο τραπέζι κάποιον άντρα που τον λένε Sandoval και που θα σας προσφέρει μια αποστολή. Μαζί θα σας δώσει μια πλάκα με κάτι περίεργα σύμβολα. Εδώ αρχίζουν τα προβλήματά σας. Οταν γυρνάτε πίσω για να εισπράξετε την αμοιβή σας, ο ίδιος έχει δολοφονηθεί, ενώ κάποιοι σας κυνηγάνε χωρίς να ξέρετε το λόγο. Σύντομα θα μάθετε ότι η πέτρα είναι κάτι ιδιαίτερο και πολλοί θα ήθελαν να γνωρίσουν το μυστικό της. Για να το μάθετε εσείς, θα πάτε σε μυστικές αόρατες βάσεις πειρατών, θα γνωρίσετε το "νονό" ολόκληρου του συστήματος, θα κερδίσετε με την αξία σας το pass για τη Βιβλιοθήκη της Οξφόρδης, θα διασώσετε έναν επιστήμονα για να βρείτε το υπόλοιπο μισό της πέτρας και να μάθετε ότι, προτού γεννηθεί ο γήινος πολιτισμός, υπήρχε ένας πολιτισμός των προγόνων των Kylrathi, που ήταν πολύ πιο αναπτυγμένος και από τους γήινους και εξακολουθούν να είναι ακόμη και τώρα. (Μάλλον υπάρχουν ακόμη σε κάποια συστήματα που δεν έχουν ανακαλυφθεί ακόμη.) Ετσι θα ταξιδέψετε στο σύστημα Rygannon, όπου θα ενταχθείτε σε μια εταιρία, η οποία βρίσκει καινούρια συστήματα. Θα αρχίσετε τη χαρτογράφηση τεσσάρων ανεξερεύνητων συστημάτων σε αποστολές ιδιαίτερης δυσκολίας. Στο τέλος, θα αντιμετωπίσετε το μυστικό σκάφος που βλέπετε στην εισαγωγή."

PC GAMES

DISK

52

GAMES

ANCIENTS - THE DEATH WATCH V2.0
Αξιόλογο (τουλάχιστον) Role Playing Game. Από τα καλύτερα Shareware του είδους

ONE MUST FALL
Μια Freeware διασκευή του δημοφιλούς Street Fighter

QUINTA
Ενα από τα δημοφιλέστερα board games σε έκδοση για υπολογιστές

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΑΤΛΑΝΤΙΚΟΣ 1942
Ενα πολύ καλό παιχνίδι στρατηγικής

Ναι, ξέρω. Εχετε βαρεθεί να ακούτε πως μπήκε το καλοκαίρι και πιάσανε οι ζέστες. Δεν έχετε άδικο. Για εμάς, όμως, οι ζέστες και ο ήλιος είχαν επί σειρά ετών δραματικά επακόλουθα: χαλασμένες δισκέτες. Τα ποσοστά κρουσμάτων (και φυσικά αντικατάστασης) έχουν ήδη μειωθεί σημαντικά μετά τη γνωστή αλλαγή σε 3.5", αλλά τα αποτελέσματα της μεγάλης δοκιμασίας του καλοκαιριού δεν έχουν φανεί ακόμα (μέσα Μαΐου). Ευελπιστούμε -αλλά και πιστεύουμε- στη διατήρηση των παρόντων αριθμών.
Σας αρέσουν τα Role Playing; Εάν πάντως δεν σας αρέσει να διαβάζετε γι' αυτά, γυρίστε δυο-τρεις σελίδες (αναγκαστικές οι περιληπτικές περιγραφές των υπόλοιπων προγραμμάτων, λόγω του ελάχιστου χώρου που απέμεινε μετά τις οδηγίες του Death Watch).
Κάποια bugs που είχαν παρουσιαστεί στο Shell διορθώθηκαν, αλλά για οτιδήποτε μας διέφυγε επικοινωνείτε στη γνωστή (?) διεύθυνση. Προσπαθώντας να επανορθώσουμε για τη VGA-οκρατία της δισκέτας αυτής, υποσχόμαστε στους "παλιούς" ότι το μεγαλύτερο πρόγραμμα της 53 θα υποστηρίζει όλες τις αναλύσεις.
Ξέρετε, ε; Ραντεβού τον Ιούλιο - να μην τα ξαναλέμε...

Επιμέλεια Δισκέτας: Χάρης Σαράντης - Νίκος Κυριαζάνος
Shell: Νίκος Κυριαζάνος
Κείμενα: Χάρης Σαράντης

ANCIENTS The Death Watch v2.0

Είδος: Role Playing
Κατασκευαστής: FARR-WARE
Απαιτήσεις: VGA, MicroSoft compatible mouse

Αν η ροή ενός καλού Adventure, από την αρχή μέχρι το τέλος του, μπορεί να παρομοιαστεί με την ανάγνωση ενός συναρπαστικού βιβλίου (εντάξει, Sierra, την τηλεοπτική μεταφορά του), ένα Role Playing Game σίγουρα παραπέμπει στην εκ του μηδενός δημιουργία μιας επικής κινηματογραφικής περιπέτειας. Είναι πραγματικά αξιοθαύμαστη η ελευθερία κινήσεων που δίνουν αυτά τα παιχνίδια στο χρήστη τους. Σίγουρα υπάρχει κάποιος συγκεκριμένος σκοπός, αλλά το πώς και πότε θα επιτευχθεί αφήνεται εξ ολοκλήρου στην κρίση (και την ικανότητα) του εκάστοτε παίκτη.



Ποιότητα, πολυπλοκότητα και μικρή κατανάλωση χωρητικότητας συνδυάζονται στο (Role Playing, σωστά καταλάβατε) ANCIENTS 1. Ενα πραγματικό Role Playing, με όλα τα γνωστά χαρακτηριστικά του είδους, φιλοξενείται για πρώτη φορά σε συνοδευτική δισκέτα ελληνικού περιοδικού. Αποφεύγοντας να αναφερθώ περισσότερο στα γενικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών αυτών -εξοικονομώντας χώρο- προβαίνω αμέσως στην

περιγραφή και τους χειρισμούς του τόσο αξιόλογου αυτού Shareware.

Συνήθως, τα οιαδήποτε ελαττώματα ενός τέτοιου παιχνιδιού αναγράφονται στον επίλογο ενός Review. Κανόνας από τον οποίο πρέπει να ξεφύγουμε, επειδή ένα (μεταξύ ελαχίστων) ελάττωμα του ANCIENTS διαπιστώνεται με την προσπάθεια εκκίνησης: κάθε φορά που σώζεις μια θέση σβήνει η προηγούμενη, χωρίς δυνατότητα επαναφοράς, αλλά ούτε και επανεκκίνησης από το πρωτότυπο σημείο.

Το Save της δισκέτας εμφανίζει 4 "φτασμένους" χαρακτήρες στους υπονόμους της μίας από τις δύο πόλεις του παιχνιδιού. Σε υπόγεια, όμως, δεν είναι δυνατή η δημιουργία καινούριων χαρακτήρων και η ένταξή τους στην ομάδα. Μπορείτε να κινηθείτε λίγο με την ισχυρή ομάδα που σας παρέχουμε για να συνηθίσετε το χειρισμό του παιχνιδιού, χωρίς να φοβάστε τα διάφορα τέρατα που θα συναντήσετε στο δρόμο σας.

Συνιστούμε σε όλους, όμως, τη δημιουργία μιας 1st level ομάδας - άλλωστε, η άνοδος του level και των δυνατοτήτων των χαρακτήρων αποτελεί ίσως το σημαντικότερο στοιχείο για ένα τέτοιο παιχνίδι.

Για να σας δοθεί η δυνατότητα δημιουργίας μιας τέτοιας ομάδας θα πρέπει να αλλάξετε το όνομα ενός αρχείου. Μπείτε στο Subdirectory του παιχνιδιού. Αν έχετε αποσυμπιέσει τα προγράμματα με "*" δώστε: CD\PCM52\FW_ANC20 και πατήστε ENTER. Μετά γράψτε REN BACKUP.BIN SAVEGAME.DTA (σε μία γραμμή) και πατήστε ENTER. Το πρόγραμμα τρέχει εισάγοντας "BEGIN" στο DOS Prompt (C:\PCM52\FW_ANC20>). Ας υποθέσουμε ότι ακολουθείτε τα παραπάνω. Το πρόγραμμα σας παρουσιάζει την εισαγωγική εικόνα/κεντρικό μενού του παιχνιδιού. Εδώ έχετε τις εξής επιλογές:

1. Journey Onward:
Συνεχίζει το παιχνίδι από το τελευταίο Save.

2. Character Options:
Σας επιτρέπει να διαμορφώσετε την ομάδα σας προσθέτοντας και αφαιρώντας τους υπάρχοντες χαρακτήρες ή δημιουργώντας νέους μέσω 5 υπομενού. Προσοχή! Τοποθετήστε τους δύο ισχυρότερους από φυσικής άποψης χαρακτήρες (μη Spell Casters κατά προτίμηση) στις θέσεις 2 και 3.

3. View Begining:
Παρουσιάζει την εισαγωγή του παιχνιδιού (κείμενο).

4. On Line Manual:
Ευνόητο.

5. Exit To Dos:
Παρομοίως...

Επιλέξτε το 2 κάνοντας κλικ σε αυτό ή πιέζοντας το πλήκτρο που αντιστοιχεί στο αρχίγραμμά του (ισχύει και για τις υπόλοιπες επιλογές).

Εμφανίζεται το υπομενού:

1. Create Character:
Φτιάχνετε χαρακτήρες επιλέγοντας όνομα, φυλή (Human, Dwarf, Elf) και ιδιότητα (πολεμιστής, κλέφτης, κληρικός, μάγος). Κατόπιν εμφανίζονται οι ικανότητες του χαρακτήρα και δίπλα τυχαία νούμερα που υποδηλώνουν το επίπεδο αυτών. Μπορείτε να διαλέξετε Reroll για καινούρια νούμερα ή Accept και μετά Yes για την αποθήκευση του σατανικού χαρακτήρα (κοιτάξτε το Size - καλά, ένα νούμερο είναι κι αυτό) στο δίσκο (μορφή *.Kar).

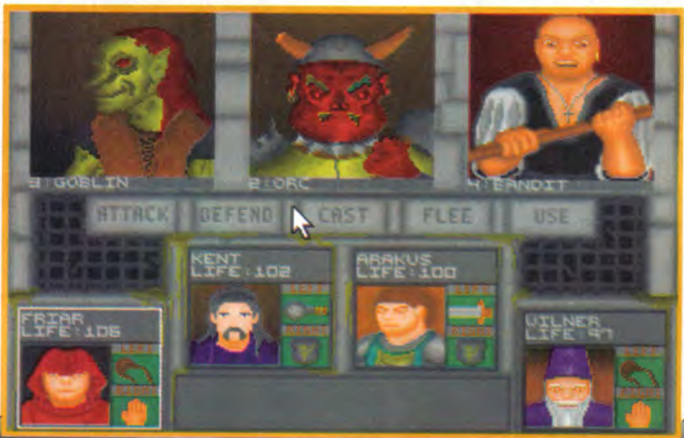
2. Add Character:
Προσθέτει χαρακτήρα στην ομάδα.

3. Drop Character:
Αφαιρεί χαρακτήρα από την ομάδα, αλλά δεν τον σβήνει από το δίσκο.

4. Erase Character:
Σβήνει χαρακτήρα από το δίσκο.

5. Previous Menu:
Επιστροφή στο κεντρικό μενού.

Ας σημειωθεί ότι για να





αρχίσει το παιχνίδι, η ομάδα πρέπει να απαρτίζεται από 4 άτομα (ζωντανά ή νεκρά).

Αφού έχετε δημιουργήσει την ομάδα σας, είστε έτοιμοι για... Journey Onward.

Η εικόνα που βλέπετε μπροστά σας είναι η κεντρική του παιχνιδιού. Οπως παρατηρείτε, χωρίζεται σε 4 κύρια τμήματα:

1. Παράθυρο περιβάλλοντος (πάνω αριστερά) - Δείχνει το χώρο στον οποίο κινείστε.

2. Παράθυρο διαλόγου (πάνω δεξιά) - Σε αυτό εμφανίζονται τα διάφορα μηνύματα.

3. Οριζόντια μπάρα εικονιδίων λειτουργιών - Κάθε icon αντιστοιχεί σε μία συγκεκριμένη λειτουργία, η οποία καλείται με κλικ πάνω σε αυτό. Τα πρώτα τρία (βέλη) αφορούν στη μετακίνηση των χαρακτήρων (1 = στροφή αριστερά, 2 = ένα τετράγωνο μπροστά, 3 = στροφή αριστερά) ή cursor keys. Με το τέταρτο (σκηνή) οι χαρακτήρες κατασκηνώνουν αποκαθιστώντας τη χαμένη ενέργεια και τα magic points - λειτουργεί μόνο εκτός πόλης (από κάπου πρέπει να ζήσουν και οι ξενοδόχοι).

Το πέμπτο (μπουκάλια και πάπυρος) είναι το spell icon. Μετά την επιλογή αυτού θα σας ζητηθεί να επιλέξετε ένα χαρακτήρα. Κάνοντας κλικ στη φωτογραφία του, υπό την προϋπόθεση ότι αυτός έχει μαγικές ικανότητες, εμφανίζονται στο επάνω τμήμα της οθόνης ένα παράθυρο με τις επιλογές Level 1 ως Level 9 (όσο μεγαλύτερο το level τόσο ισχυρότερα τα spells, αλλά και τόσο περισσότερα magic points καταναλώνονται για την εκτέλεσή τους), τα διαθέσιμα spells του επιλεγμένου level και η επιλογή ακύρωσης (quit). Στην έκτη θέση βρίσκεται το examine (μάτι) και στην έβδομη το use (χέρι). Κάνοντας κλικ σε κάποιο από αυτά, σας ζητείται να επιλέξετε το προς εξέταση/χρήση αντικείμενο. Κάντε κλικ στο επιθυμητό παράθυρο και μετά επιλέξτε τη φωτογραφία κάποιου χαρακτήρα. Επιλέγοντας κάποιο από τα αντικείμενα που έχει υπό την κατοχή του, γίνεται η εξέταση/χρήση του αντικειμένου.

Στο όγδοο εικονίδιο βλέπετε μια δισκέτα. Οπως θα καταλάβατε, από εδώ γίνεται το LOAD/SAVE. Και αφού, όπως προαναφέρθηκε, δεν δίνεται η δυνατότητα αποθήκευσης περισσοτέρων από ένα παιχνιδιών, το Load χρησιμοποιείται ουσιαστικά για τη διαιώνιση της ύπαρξης των χαρακτήρων σας σε όλη την διάρκεια του παιχνίδιου. Από αυτό το μενού μπορείτε ακόμα να επιστρέψετε στο κύριο μενού ή στο DOS. Οι επιλογές αυτού του είδους επιτυγχάνονται με το κλικάρισμα της αντίστοιχης πρότασης του παραθύρου διαλόγου ή με το πλήκτρο του αρχιγράμματος. Τέλος, στην ένατη θέση βρίσκεται η πυξίδα που σας δείχνει κάθε στιγμή προς ποιο από τα τέσσερα βασικά σημεία του ορίζοντα κοιτάτε.

4. Φωτογραφίες χαρακτήρων. Στο κατώτερο τμήμα της οθόνης βλέπετε τα πορτρέτα των 4 χαρακτήρων που ελέγχετε. Κάνοντας κλικ σε κάποιο από αυτά, εμφανίζονται (σε ένα παράθυρο στο επάνω αριστερό τμήμα της οθόνης) ο εξοπλισμός και το inventory του. Μπορείτε να μεταφέρετε ένα αντικείμενο με απλό κλικ επάνω σε αυτό και μετά στην επιθυμητή θέση. Για να εξοπλίσετε το χαρακτήρα, μεταφέρετε το αντικείμενο στη θέση που αντιστοιχεί στο σώμα του ή στα χέρια. Με κλικ στο κάτω δεξιά τμήμα του παραθύρου αυτού (στο γύρισμα της σελίδας) μπορείτε να δείτε τα στατιστικά του παίκτη (δύναμη, αντοχή, επίπεδο κ.λπ.). Επάνω δεξιά υπάρχουν δύο ακόμα εικονίδια. Πατώντας το πουγκί, ο χαρακτήρας μαζεύει όλο το χρυσό της ομάδας, ενώ το

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι, όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα".

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

διπλανό εικονίδιο, εάν επιλεχθεί μετά από το κλικ σε κάποιο αντικείμενο, πετάει το αντικείμενο αυτό. Για επιστροφή κάντε κλικ επάνω αριστερά στη φωτογραφία του χαρακτήρα, ενώ για να επιλέξετε κάποιον άλλο, στην αντίστοιχη φωτογραφία του. Με αντίστοιχο χειρισμό γίνεται και η μεταφορά ενός αντικειμένου από ένα χαρακτήρα σε άλλο (δεν είναι δυνατή κατά τη διάρκεια μάχης).

Ανά πάσα στιγμή μπορείτε, πατώντας το "C", να ρυθμίσετε την ταχύτητα με την οποία εμφανίζονται τα μηνύματα στο Text Window και, εάν έχετε προβλήματα με το mouse, να επιλέξετε τη δεύτερη υπορουτίνα οδήγησής του. Εχοντας υπόψη τα παραπάνω, μπορείτε να ξεκινήσετε την περιπλάνησή σας στην πόλη Locklaven. Στο δρόμο θα συναντήσετε μαγαζιά για να εξοπλιστείτε, πανδοχεία για ύπνο και πληροφορίες, κατακόμβες, μηνύματα και τερατάκια...

Battle Mode

Μόλις βρεθείτε αντιμέτωποι με κάποιον αντίπαλο, περνάτε σε Battle Mode.

Η οθόνη τροποποιείται με τις ομάδες των τεράτων (μέχρι τρεις) να εμφανίζονται στο επάνω τμήμα, πέντε επιλογές δράσης στη μέση και τις τέσσερις γνώριμες φωτογραφίες με τις δύο μεσαίες κοντύτερα στα τέρατα, κάτι το οποίο υποδηλώνει ότι μόνο οι δύο αυτοί χαρακτήρες έχουν τη δυνατότητα να χτυπήσουν τους εχθρούς με όπλα μικρής εμβέλειας. Οι δύο ακριανοί μπορούν να χρησιμοποιούν spells ή τόξα και σφεντόνες (έχετε υπόψη σας ότι, όπως σε όλα τα role playing, τα όπλα που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο χαρακτήρας ποικίλλουν ανάλογα με την ιδιότητα - π.χ. κληρικός και αιχμηρό όπλο δεν νοείται).

Για να επιτεθείτε σε κάποιον αντίπαλο, πρώτα κάντε κλικ στο ATTACK και μετά στο πορτρέτο του αντιπάλου (το κλικ στο ATTACK αρκεί να γίνει μία φορά κατά τη διάρκεια της μάχης). Με DEFEND ο χαρακτήρας διατηρεί αμυντική στάση, αποφεύγοντας κατά το δυνατόν το χτύπημα του αντιπάλου. Τα CAST και USE παρέχουν τις προαναφερθείσες λειτουργίες, ενώ με FLEE ο χαρακτήρας λιποτακτεί και περιμένει το τέλος της μάχης (δυσκολότερο για τους 3 και 4). Μετά την επιτυχή έκβαση μιας μάχης οι χαρακτήρες μοιράζονται βαθμούς εμπειρίας και ο πρώτος κατά σειρά χαρακτήρας με άδειο σάκο μαζεύει τυχόν "παρατημένα" αντικείμενα.

Οι παραπάνω λειτουργίες διέπουν, σχεδόν απαράλλαχτα, κάθε Role Playing. Αυτό σημαίνει από τη μια πλευρά ότι καθίσταται σχεδόν περιττό για τους φίλους της κατηγορίας αυτής, ενώ από την άλλη αποτελεί χρήσιμο βοήθημα (ελπίζω) για όσους, με αφορμή το πρόγραμμα αυτό, σκοπεύουν να εντρυφήσουν στο είδος. Μακροσκελής η περιγραφή, αλλά, όπως και να το κάνουμε, τα Role Playing είναι από τα πολυπλοκότερα προγράμματα που κυκλοφορούν.

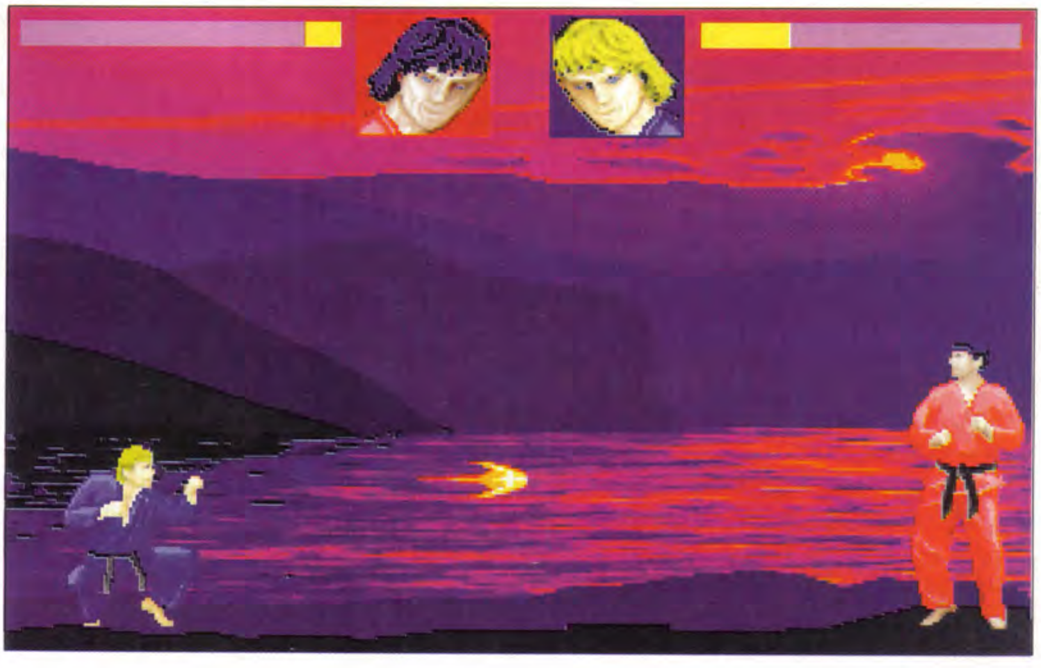
(Σ.Σ.: Ο τρόπος αποθήκευσης των αρχείων του παιχνιδιού είναι πολύ επιρρεπής σε εξωτερικές επεμβάσεις. Μεγάλη πρόκληση, δεν νομίζετε;)

ONE MUST FALL

Αλλο ένα πρόγραμμα που κάνει τα chips του συμβατού σας να "ξεχειλίσουν" από αγάπη για το πλησίον, έτσι για να μην ξεχνάμε τα ήθη μας δηλαδή.

Το One Must Fall αποτελεί το κύριο μέρος ενός εν εξελίξει παιχνιδιού. Το gameplay του τείνει προς τα πασίγνωστα πια Street Fighter και Mortal Kombat, εναλλακτική πρόταση για το χώρο των οποίων ευελπιστεί ο προγραμματιστής του να αποτελέσει. Το παιχνίδι στην παρούσα μορφή διανέμεται ελεύθερα (Freeware) και περιέχει μόνο ένα χαρακτήρα, ο οποίος φορτώνεται και διπλοκαλείται. Η όλη υπόθεση, λοιπόν, είναι η μάχη μέχρι τελικής πτώσεως, πράγμα το οποίο δηλώνει η υποχθόνια φωνή της SB Pro (οι παλιοί μην προσπαθείτε... το πρόγραμμα τρέχει μόνο σε Pro, ένεκα CT-VOICE.DRV). Το πρόγραμμα τρέχει δίνοντας

Είδος: Beat'(Hi)m Up
Κατασκευαστής: Diversions Entertainment
Απαιτήσεις: VGA
Υποστηρίζει: SoundBlaster Pro



OMF + ENTER στο DOS Prompt.

Η εμφάνιση, αμέσως μετά το φόρτωμα, του γαλήνιου τοπίου του background πρόκειται για άκρως παραπλανητική ενέργεια όσον αφορά στο τι θα επακολουθήσει. Δυο παιδιά της φωτιάς εμφανίζονται, ένας κοκκινοντυμένος μαυρομάλλης και η γαλαζό-κ.λπ. ξανθή αντανάκλασή του.

Ο ένας από τους δύο, αυτός που έχει διαχρονικό ραντεβού με το υπέδαφος, στα πρώτα παιχνίδια εναντίον του υπολογιστή θα είστε εσείς.

Οι παίκτες κατευθύνονται από 1/2 joystick ή από το πληκτρολόγιο.

Εκτός από τις κλασικές επιθετικές (κλωτσομπουνίδια) και αμυντικές (πίσω) κινήσεις των παιχνιδιών της κατηγορίας του, το OMF περιλαμβάνει και τις εξής:

Μικρή απόσταση + κίνηση προς τον αντίπαλο + κλωτσιά (γροθιά) = "βούτηγμα" αντιπάλου και πέταγμα (γονατιά)

Πίσω και κάτω + κλωτσιά = κινητή "σκούπα"

??? + κλωτσιά = πέταγμα φωτιάς

??? + γροθιά = γονάτισμα και πέταγμα φωτιάς

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΜΗ ΕΜΠΟΡΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Public Domain

Προγράμματα τα οποία ο προγραμματιστής διαθέτει ελεύθερα για αντιγραφή χωρίς περιορισμούς. Στο Public Domain Software δεν υπάρχουν κανενός είδους δικαιώματα αντιγραφής και περιορισμοί στην περαιτέρω διάδοση. Ο μόνος φραγμός σε επεμβάσεις και αλλοιώσεις των προγραμμάτων αυτών είναι ηθικού χαρακτήρα.

Freeware

Προγράμματα τα οποία είναι ελεύθερα για αντιγραφή μόνο υπό συγκεκριμένες προϋποθέσεις, τις οποίες θέτει ο προγραμματιστής. Τμήματα των προγραμμάτων αυτών μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ξεχωριστά ή να ενταχθούν σε κάποιο άλλο πρόγραμμα (σε μερικές περιπτώσεις μόνο για ιδιωτική χρήση).

Shareware (Test-Before-Buy)

Προγράμματα (συνήθως τμήματα προγραμμάτων - π.χ. δύο πρώτες πίστες ενός παιχνιδιού) των οποίων ο προγραμματιστής επιτρέπει τη δοκιμή, χωρίς να πρέπει να αγοραστεί αμέσως το πρόγραμμα. Τα δικαιώματα αντιγραφής των Shareware είναι, σε αντίθεση με το Public Domain, κατοχυρωμένα (copyright) στον προγραμματιστή. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε εποπλέον της δοκιμής ένα Shareware πρόγραμμα, είστε υποχρεωμένοι να το κατοχυρώσετε (Register). Τα τέλη της κατοχύρωσης αυτής είναι σχεδόν πάντα πολύ χαμηλά (συγκρινόμενα με τα αντίστοιχα του εμπορίου) και σας παρέχουν το ολοκληρωμένο πρόγραμμα, συμπληρωματικές δυνατότητες και, συχνά, ένα τυπωμένο εγχειρίδιο οδηγιών.

Συχνά αποκαλείται και "εξέταση πριν από την αγορά" ή δοκιμαστική έκδοση.

Crippleware

Ετσι χαρακτηρίζονται προγράμματα τα οποία δίνονται ελεύθερα για τεστ, αλλά κόβονται ώστε μια συνολική εργασία (όπως μια ολοκληρωμένη ιδέα ενός προγράμματος) να μην είναι δυνατή. Είναι τις περισσότερες φορές Shareware αλλά δεν προωθούνται συνήθως από τους "καλούς" χρήστες.

(Εδώ θα μπορούσαν να ενταχθούν, αλλά μόνο από άποψη δυνατοτήτων, και οι λεγόμενες Beta Versions γνωστών πακέτων.)

Timeware

Ολοκληρωμένα, αλλά με παροχή περιορισμένου χρόνου ελεύθερης χρήσης Για να θεωρείται η περαιτέρω χρήση νόμιμη απαιτείται registration.

Registerware

Προγράμματα τα οποία, με συχνή ειδοποίηση, παραπέμπουν σε registering (η έκφραση αυτή χρησιμοποιείται πια σπανίως).

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι, σε περίπτωση που κάποιος από τους περιορισμούς του εκάστοτε προγραμματιστή καταπατηθεί, μπαίνουμε στα επίπεδα της γνωστής "Πειρατείας" του Software. Δηλαδή, το να χρησιμοποιείς ένα Timeware πέραν του επιτρεπτού χρόνου θεωρείται αντίστοιχο με την παράνομη αντιγραφή ενός προγράμματος του εμπορίου.

ΚΑΙ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΑ ΔΙΚΑ ΜΑΣ...

Τα προγράμματα που περιλαμβάνονται στη δισκέτα του PC Master ανήκουν σε κάποια από τις παραπάνω (με εξαίρεση την Crippleware) κατηγορίες. Από την πληθώρα προγραμμάτων που βρίσκονται σε κυκλοφορία εμείς προσπαθούμε να επιλέξουμε τα καλύτερα (από άποψη ποιότητας) και τα δυνάμενα ένταξης (από άποψη χωρητικότητας δισκέτας).

Οπως θα καταλαβαίνετε, εμείς δεν μπορούμε παρά να σεβαστούμε τους κανόνες αντιγραφής και κυκλοφορίας που έχουν θεσπίσει οι προγραμματιστές των προγραμμάτων αυτών. Και φυσικά δεν μπορούμε να περιλάβουμε στη δισκέτα την registered version (ολοκληρωμένη) ενός shareware. Για ενδεχόμενη επιθυμία απόκτησης του ολοκληρωμένου προγράμματος θα πρέπει να ακολουθήσετε τις συνημμένες στο πρόγραμμα οδηγίες για register και να επικοινωνήσετε με την εταιρία κατασκευής ή με κάποιον αντιπρόσωπό της.

Τα παραπάνω γράφονται με αφορμή τα τηλεφωνήματα αναγνωστών μας στα γραφεία του περιοδικού, οι οποίοι ζητούσαν τη διεύθυνση κάποιου Ελληνα αρμόδιου. Δυστυχώς, η πλειονότητα των εταιριών αυτών δεν αντιπροσωπεύονται στη χώρα μας. Ηδη καταβάλλονται προσπάθειες διηπειρωτικής επικοινωνίας με σκοπό τη, μέσω του περιοδικού, δοκιμαστική διάθεση κάποιων από τα προγράμματα της δισκέτας, καθώς και κάποιων πραγματικά αξιόλογων προγραμμάτων που, λόγω μεγέθους, δεν μπορούν να περιληφθούν σε αυτή.

Χάρης Σαράντης

??? + γροθιά = τηλεμεταφορά

??? + ??? = Supersonic Kick

Τα ερωτηματικά θα συμπληρωθούν από τους ικανότατους gamers - αναγνώστες του PC Master, οι οποίοι θα φροντίσουν ευγενώς για την ενημέρωση των υπολοίπων σχετικά με την κίνηση που αντιστοιχεί στην αντίστοιχη ενέργεια.

Πατώντας Esc μπαίνετε στο μενού του προγράμματος:

Player 1 input: joystick 1 / 2 / Keyboard (redefine keys) / Cpu

Player 2 input: ομοίως

Sound: SB / No Sound [Μην παίζετε με διευθύνσεις και κανάλια, είπαμε. Οσοι έχουν τα πολλά (Pro), έχουν και τα λίγα (Speech, Sound FX)]

Other Options: CPU skill (επίθεση / άμυνα), ταχύτητα 1-20 (αν έχετε 386sx στα 2x MHz βάλτε το στο 20 - αν έχετε μικρότερο και νεύρα, βάλτε το Quinta)

Και, τέλος, Continue (ή ξανά Esc) και Quit.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΑΤΛΑΝΤΙΚΟΣ 42

Και εκεί που τα 'χεις όλα έτοιμα κι ωραία και περιμένεις ένα πρόγραμμα αναγνώστη καμιά 10αριά Kilo για να κλείσει η δισκέτα, να σου και σκάει πλώρη ο Ατλαντικός. 52.496 Bytes ο άτιμος.

Τώρα, τι γίνεται; Αντε και το κρύβω και κάνω πως δεν το είδα. Μετά θα πρέπει να κρύβω εαυτόν για κάνα μήνα να μη με δει ο Πατρίκος. Αλλαγές τελευταίας στιγμής + 30 Κ ελεύθερα = πάρε ένα Quinta. Ενδιαφέρουσα ελληνική πρόταση αποτελεί το "ΑΤΛΑΝΤΙΚΟΣ 42", Playable Demo του οποίου σας προσφέρουμε.

Στο παιχνίδι αυτό βιώνετε τα καθήκοντα της διακυβέρνησης ενός θωρηκτού, αντιμετωπίζοντας θρυλικά γερμανικά πλοία του Β' Παγκόσμιου.

Για οποιαδήποτε απορία ανατρέξτε στο συνοδευτικό AT42.TXT, στο οποίο θα βρείτε και πληροφορίες για registration.

QUINTA

Ενα εύχρηστο και ευχάριστο Board Game κατέλαβε τη θέση του τρίτου προγράμματος της δισκέτας Ιουνίου. Το Quinta παίζεται από δύο παίκτες (ή έναν με αντίπαλο τον υπολογιστή).

Σκοπό του παιχνιδιού αποτελεί η επικράτηση επί του αντιπάλου. Αυτό επιτυγχάνεται είτε με τη γραμμική εν σειρά τοποθέτηση πέντε πιονιών σας είτε με την αιχμαλώτιση 10 πιονιών του αντιπάλου.

Το παιχνίδι εξελίσσεται σε έναν πίνακα 18x18 τετραγώνων. Οι παίκτες τοποθετούν εναλλάξ τα πιόνια τους στις (μη περιμετρικές) κορυφές των τετραγώνων αυτών.

Αν, τοποθετώντας ένα πιόνι σου, παρεμβληθούν μεταξύ αυτού και ενός ακόμα δικού σου δύο αντίπαλα, τα τελευταία αιχμαλωτίζονται.

Στο κάτω αριστερό τμήμα της οθόνης βρίσκονται επτά κουτιά τα οποία, με κλικ, εκτελούν τις έξτρα λειτουργίες του παιχνιδιού:

1. Backup: Ανακαλεί την προηγούμενη κίνηση (μέχρι το άδειασμα του πίνακα).

2. Skill: Novice / Advanced - για πρωτάρηδες / ή προχωρημένους.

3. Help: Αφού φτάσατε μέχρι εδώ, αυτό δεν σας χρειάζεται.

4. Players: 0 (CPU vs CPU), 1 (Human vs CPU), 2 (Human vsHuman).

5. Again: Επανεκκίνηση από άδειο πίνακα.

6. Sound: On / Off

7. Quit: Αμεση έξοδος (ούτε καν ένα bye δε λέει...).

If 4=0 then goto 10

10 rem *** Αν επιλέξετε 0 players, εξαφανίζεται η γραμμοσκίαση των τριών τετραγώνων του AUTO:

Run = χωρίς διακοπή,

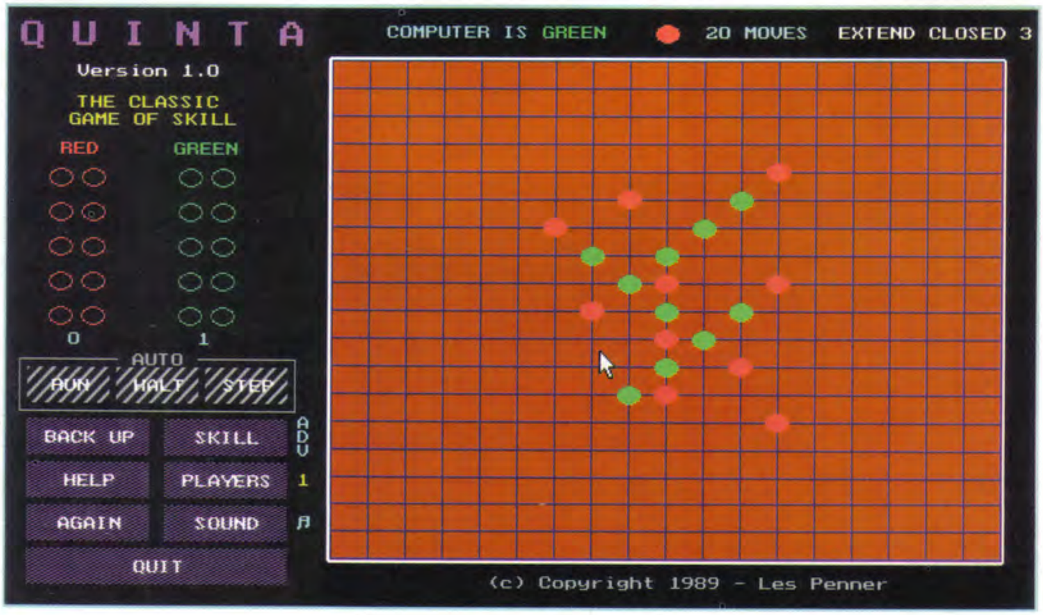
Halt = στάση,

Step = επόμενη κίνηση ***

Σας παρέχονται, επίσης, πληροφορίες για το πόσες κινήσεις έχουν εκτελεστεί και (σχηματικά) πόσα πιόνια έχει αιχμαλωτίσει κάθε παίκτης.

Σας αφήνω τώρα να απολαύσετε τα High Resolution VGA Graphics και το εκπληκτικό 16 AISP soundtrack του Quinta.

Είδος: Board Mind Game
Κατασκευαστής: Lester Penner
Απαιτήσεις: EGA/VGA



MEGARACE

CPU:	386 ή ανώτερο
RAM:	2 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SoundBlaster
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1

Τον τελευταίο καιρό όλο και περισσότερο ακούμε τον όρο "Virtual Reality", αλλά ακόμα δεν μπορούμε να φανταστούμε πώς θα είναι οι εικόνες του μέλλοντος με τη χρήση αυτής της νέας τεχνολογίας. Το MegaRace, όμως, αναλαμβάνει να μας παρουσιάσει έναν τομέα, στον οποίο θα έχει εφαρμογή η "εικονική πραγματικότητα" στο μέλλον. Και φυσικά, μιλάμε για το χώρο των show business. Το MegaRace, λοιπόν, δεν είναι τίποτε άλλο από ένα τηλεπαιχνίδι του μέλλοντος που μας επιτρέπει να κινούμαστε σε έναν virtual κόσμο, ο οποίος δημιουργείται εύκολα και είναι πολύ εντυπωσιακός. Πιο συγκεκριμένα, παίρνουμε τη θέση του "Enforcer" (ο επιβολέας του νόμου) και αναλαμβάνουμε να "καθαρίσουμε" τους δρόμους του μέλλοντος από τις διάφορες συμμορίες που κινούνται σε αυτούς. Φυσικά, θέτουμε τη ζωή μας σε κίνδυνο, αλλά, όπως λέει και ο Lance Boyle, πεθαίνουμε μόνο virtually.

Ποιος όμως είναι ο Lance Boyle; Οπως κάθε καλό τηλεπαιχνίδι, έτσι και το MegaRace έχει το δικό του παρουσιαστή. Τον Lance Boyle ενσαρκώνει ο ηθοποιός Christian Erikson και πραγματικά δίνει μία ανεπανάληπτη παράσταση. Με ασταμάτητη ομιλία και με συνεχείς κινήσεις και μορφασμούς δίνει μια ιδιαίτερη αίσθηση στο παιχνίδι και του προσθέτει πολλά "συν".





Θα τολμούσαμε να πούμε ότι πρόκειται για τον καλύτερο έως τώρα χαρακτήρα που μπορεί να βρεθεί σε οποιοδήποτε πρόγραμμα, καθώς πολλές φορές θα σας κάνει να νομίζετε ότι πραγματικά βλέπετε ένα τηλεπαιχνίδι. Θα σας ξεναγήσει μέσα στις 16 πίστες που διαθέτει το παιχνίδι, θα σας ενθαρρύνει ή θα σας κοροϊδέψει, ενώ πολλές φορές θα σας δώσει χρήσιμα tips ή θα σας απονείμει κάποιο ειδικό δώρο ανάλογα με τις επιδόσεις σας. Οπως είπαμε και πριν, υπάρχουν 16 διαφορετικές πίστες στις οποίες θα αγωνιστείτε. Η καθεμία έχει τις δικές της ιδιαιτερότητες, τη δική της σχεδίαση και συμμορία, την οποία θα πρέπει να εξολοθρεύσετε. Τα αυτοκίνητα που έχετε στη διάθεσή σας, αλλά και αυτά των συμμοριών, είναι αρκετά φουτουριστικά (κάτι μεταξύ MAD MAX και Cannonball) και σίγουρα δεν μοιάζουν καθόλου με τα αντίστοιχα σημερινά. Στην αρχή ξεκινάτε με τρία αυτοκίνητα, αλλά κάθε φορά που εξολοθρεύετε μία συμμορία παίρνετε και το ενισχυμένο αυτοκίνητο του αρχηγού της. Ο μέγιστος αριθμός επιλογών αυτοκινήτων είναι 8, αλλά θα διαπιστώσετε ότι τελικά δεν διαφέρουν και πολύ το ένα από το άλλο (προτιμήστε το δεύτερο ή το τέταρτο στη δεξιά στήλη - έχουν καλή ταχύτητα και μεγάλη δύναμη πυρός). Κατά την επιλογή, όμως, των αυτοκινήτων αρχίζουμε να βλέπουμε και τα πρώτα δείγματα των γραφικών παραστάσεων του παιχνιδιού, τα οποία φυσικά γίνονται και με τη βοήθεια του μεγάλου όγκου δεδομένων που μπορούμε να έχουμε στο CD. Συγκεκριμένα, εμφανίζεται το αυτοκίνητο με ένα πολύ καλό morphing (ανέρχεται και σχηματίζεται μέσα από το έδαφος) και με αξιόλογα rendered γραφικά. Μία σκηνή που θυμίζει και πάλι κινηματογραφικά πλάνα (Terminator II). Και αυτό είναι μόνο η αρχή όσον αφορά στα γραφικά. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης των διαδρομών από τον Lance Boyle, αλλά και κατά τη διάρκεια του αγώνα, θα έχετε την ευκαιρία να δείτε επίσης εντυπωσιακά γραφικά (τα περισσότερα rendered). Κάθε διαδρομή ή βρίσκεται κοντά ή περνάει μέσα από μία πό-



λη. Μην ξεχνάτε, όμως, ότι όλες οι διαδρομές είναι φτιαγμένες με την τεχνολογία της Virtual Reality. Ετσι, τα όρια των τοποθεσιών, των γραφικών και της ατμόσφαιρας βρίσκονται μόνο στη φαντασία των κατασκευαστών του παιχνιδιού, οι οποίοι όπως φαίνεται διαθέτανε αρκετή. Θα δείτε πίστες στο διάστημα, κάτω από τη θάλασσα, μέσα σε πόλεις του μέλλοντος και πολλές άλλες.



Με βάση όλα τα παραπάνω, πολλοί θα βγάλουν το συμπέρασμα ότι το MegaRace είναι ένα ακόμα παιχνίδι σε CD που διαθέτει πολύ καλά γραφικά και διάφορα άλλα εντυπωσιακά features, αλλά στερείται καλού gameplay. Παραδόξως, όμως, στο MegaRace δεν συμβαίνει αυτό. Το παιχνίδι είναι πολύ εθιστικό και σύντομα θα σας κάνει να ξεχάσετε τα γραφικά και να αφοσιωθείτε σε αυτό καθαυτό. Η οδήγηση του αυτοκινήτου είναι πολύ απλή και το μόνο επιπλέον που πρέπει να χειρίζεστε είναι το πυροβόλο του αυτοκινήτου, μέσω του οποίου θα προσπαθείτε να καταστρέψετε τα αυτοκίνητα της τοπικής συμμορίας. Αυτό, όμως, δεν είναι το μόνο μέσο, με το οποίο μπορείτε να τα καταστρέψετε. Μπορείτε να τα κτυπάτε με τα πλαϊνά του αυτοκινήτου σας και να τα πετάτε στα τοιχώματα του δρόμου ή να τα προσπερνάτε τελείως, οπότε καταστρέφονται αμέσως. Οπως θα δείτε, όμως, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο πιο γρήγορος τρόπος είναι να τα πυροβολείτε. Η ταχύτητα παίζει σπουδαίο ρόλο, γιατί το επόμενο αυτοκίνητο εμφανίζεται μόνο εφόσον έχουμε καταστρέψει το προηγούμενο, ανεξαρτήτως της ταχύτητας με την οποία κινούμαστε. Καθώς προχωράμε σε δυσκολότερες πίστες αυξάνουν τα αυτοκίνητα που αποτελούν την κάθε συμμορία, ενώ ο χρόνος που έχουμε στη διάθεσή μας παραμένει σταθερός (3 γύροι).

Επειδή, λοιπόν, τα πράγματα δυσκολεύουν, θα χρειαστούμε κάποια εξωτερική βοήθεια, η οποία μας δίνεται από τα διάφορα bonuses που υπάρχουν στην πίστα και ενεργοποιούνται όταν περάσουμε πάνω από αυτά. Υπάρχουν bonuses για αύξηση ταχύτητας, πυρομαχικών, πόντων, ενέργειας και άλλα. Αντίστοιχα, όμως, υπάρχουν και άλλα που μειώνουν τα προαναφερθέντα στοιχεία. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να προσέχουμε πολύ, όχι μόνο τους αντιπάλους μας, αλλά και τη διαδρομή που θα ακολουθούμε. Παρ' όλα αυτά, όμως, τα πολύ ενδιαφέροντα στοιχεία, το MegaRace θα μπορούσε να είναι ακόμα καλύτερο στον τομέα του gameplay. Για παράδειγμα, θα μπορούσαν να υπάρχουν και αυτοκίνητα πολιτών στους δρόμους (όλος ο αγώνας γίνεται γι' αυτούς) ή η δυνατότητα εξοπλισμού του αυτοκινήτου σας κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού. Ωστόσο, ο παρουσιαστής του παιχνιδιού θα σας ανταμείψει πλουσιοπάροχα με κάποια έξτρα δώρα (ταξίδια, καλύμματα αυτοκινήτου, ρολόγια κ.ά.), εάν η απόδοσή σας ανεβάσει σημαντικά τα ποσοστά ακροαματικότητας της εκπομπής (μετριέται με έναν ειδικό δείκτη, ο οποίος δείχνει το ενδιαφέρον του κοινού).

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αν και όμορφο σε γραφικά, διαθέτει και πολύ καλό gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	90

90%

Το MegaRace έχει διαφημιστεί ως ένα ακόμα εντυπωσιακό, από άποψη γραφικών, παιχνίδι. Δεν αποποιείται αυτόν τον τίτλο, αλλά διαθέτει και πολύ καλό gameplay, κάτι το οποίο λείπει από πολλά παιχνίδια σε CD. Ο ήχος του παιχνιδιού δεν έχει να παρουσιάσει κάτι το ιδιαίτερο, αλλά το ατελείωτο speech του Lance Boyle είναι το λιγότερο απολαυστικό. Τέλος, ένα ακόμα σημαντικό στοιχείο για ένα παιχνίδι που κοστίζει γύρω στις 15.000 δρχ. είναι η αυξανόμενη δυσκολία του, κάτι το οποίο ενθαρρύνει τον αρχάριο παίκτη, αλλά χρειάζεται εμπειρία για να καταφέρετε να το τερματίσετε. Σίγουρα ένας από τους πιο αξιόλογους τίτλους σε CD. Το παιχνίδι μας πρόσφερε η Vertigo.

του Αργύρη Γιαγιά





CRITICAL PATH

CPU:	386 ή ανώτερο
RAM:	4 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SoundBlaster
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1

Οπως θα διαπιστώσετε στο παρόν τεύχος του PC Games -και όπως θα δείτε και στα επόμενα- υπάρχουν πλέον πάρα πολλά παιχνίδια μόνο στο CD. Οι απαιτήσεις των χρηστών έχουν αυξηθεί πάρα πολύ και μόνο η χωρητικότητα του CD μπορεί πλέον να τους ικανοποιήσει. Αλλωστε, το CD-ROM αποτελεί μία πραγματικότητα για το χώρο των υπολογιστών και δύσκολα αγοράζει ο μέσος χρήστης έναν υπολογιστή, χωρίς αυτός να διαθέτει CD-ROM. Η αύξηση όμως της χωρητικότητας έχει ως άμεσο αποτέλεσμα και τη μεγάλη βελτίωση της ποιότητας των παιχνιδιών. Αντιπροσωπευτικό δείγμα αυτού αποτελεί και το Critical Path που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα.

Πρόκειται περισσότερο για μία ταινία και όχι τόσο για ένα παιχνίδι, μια και έχει γυριστεί εξ ολοκλήρου με ηθοποιούς. Τον πρωταγωνιστικό ρόλο της Kat έχει η Eileen Weisinger.

Η υπόθεση της ταινίας-παιχνιδιού έχει ως εξής: Η Kat είναι πιλότος πολεμικού ελικοπτέρου και κατά τη διάρκεια μιας αποστολής καταρρίπτεται από αντιαεροπορικό πύραυλο. Βρίσκεται μόνη και τραυματισμένη σε ένα άγνωστο νησί, το οποίο διοικείται από το δικτάτορα στρατηγό Minh. Για να μπορέσει να ξαναφύγει από το νησί, το ελικόπτερό της χρειάζεται ένα ζωτικής σημασίας ανταλλακτικό, το οποίο βρίσκεται στον τελευταίο όροφο του διοικητηρίου του δικτάτορα. Ωστόσο, μπορείτε να βοηθήσετε την Kat από το control room, μέσω του οποίου μπορείτε να της δίνετε οδηγίες για το πώς θα κινηθεί και πώς θα αντιδρά σε διάφορους κινδύνους. Μέσα στο control room, όμως, θα ανακαλύψετε ότι υπάρχει ένα σημειωματάριο του δικτάτορα, στο οποίο θα βρείτε πολλές χρήσιμες πληροφορίες. Με αυτές και με διάφορους κωδικούς, θα μπορέσετε να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε διάφορα όπλα και παγίδες, τις οποίες θα βρει η Kat στη διαδρομή. Με τη γενναιότητά της και τη δική σας βοήθεια, η Kat θα φτάσει στο στόχο της και θα μπορέσει να το σκάσει από το νησί. Αυτή είναι με λίγα λόγια η υπόθεση του Critical Path, το οποίο μοιάζει περισσότερο με κινηματογραφικό σενάριο παρά με computer game.

Το παιχνίδι τρέχει μέσα από περιβάλλον Windows, κάτι που σημαίνει

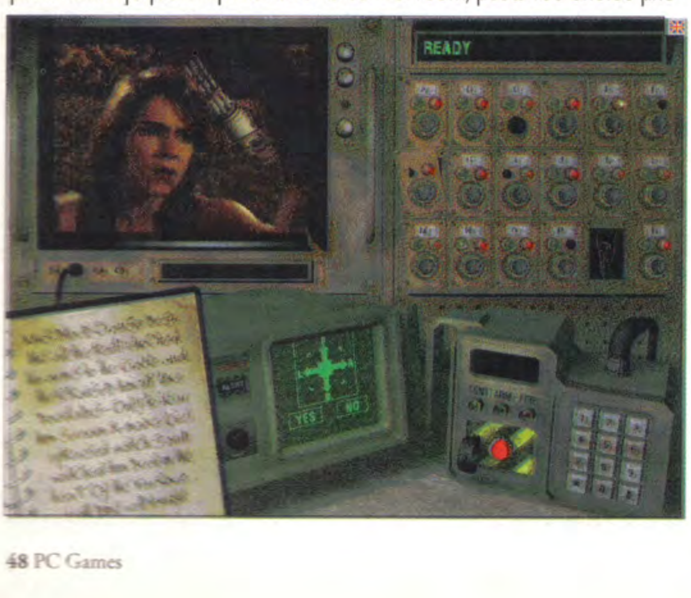


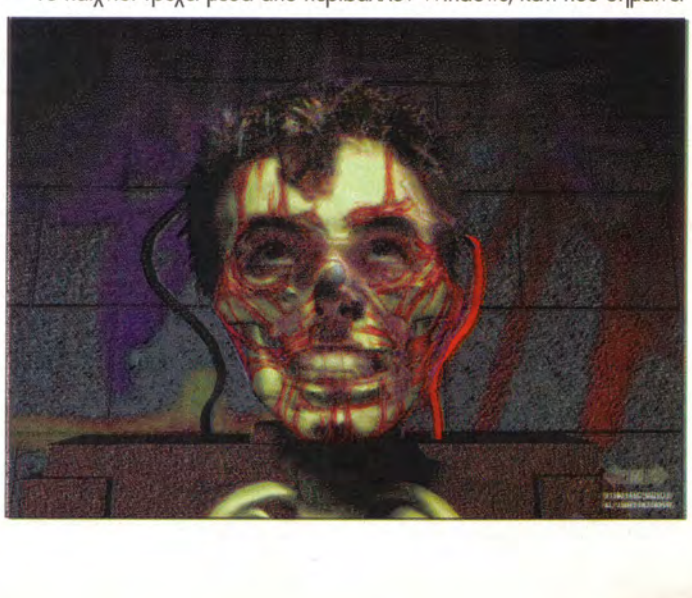
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα κινηματογραφικό παιχνίδι, με άριστη ποιότητα γραφικών και ήχου.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	84

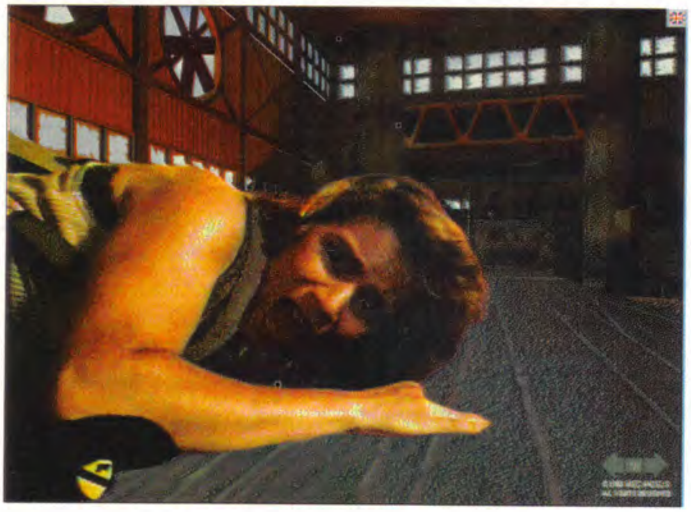
91%





ότι λειτουργεί μέσω του quick time με τους περιορισμούς που συνεπάγεται (παράθυρο δράσης: 1/4 οθόνης). Εσείς βρίσκεστε στο control room και βλέπετε από το ειδικό μόνιτορ την Kat μέσα στο κτίριο. Η υπόλοιπη οθόνη περιέχει πλήθος από κουμπιά και διακόπτες, με τα οποία θα βοηθήσετε την Kat στην πορεία της. Οπως αναφέραμε στην αρχή, όλο το παιχνίδι έχει κινηματογραφηθεί με ηθοποιούς και γενικά, στο σύνολό του, είναι ένα μεγάλο φιλμ. Αυτό σημαίνει ότι, για να έχετε καλή ποιότητα στα γραφικά, θα πρέπει να έχετε ένα συγκεκριμένο configuration.

Οι ελάχιστες απαιτήσεις είναι 386 με 4 MB RAM και VGA κάρτα γραφικών. Ωστόσο, για την καλύτερη απόδοση, θα χρειαστείτε 8 MB μνήμης και VGA με επιταχυντή και δυνατότητα για 24 bits χρώμα. Υπό αυτές τις συνθήκες, το παιχνίδι είναι απολαυστικό. Η κίνηση της Kat, αλλά και των αντιπάλων της, είναι ομαλότατη και δεν παρατηρούνται παύ-



σεις στο video. Η ποιότητα των χρωμάτων είναι κάτι παραπάνω από καλή, μια και σε 24 bits χρώμα έχουμε ό,τι τελειότερο έχει να παρουσιάσει το PC. Στα ίδια επίπεδα κινείται και ο ήχος, ο οποίος είναι digitized και στερεοφωνικός, ενώ με μία καλή κάρτα ήχου αποκτά ακόμα καλύτερη ακουστική. Τι γίνεται, όμως, όσον αφορά στο gameplay; Συνήθως,





σε παιχνίδια τόσο καλών γραφικών και ήχου και ιδίως σε CD, το gameplay έρχεται σε δεύτερη μοίρα. Δεν μπορούμε όμως να πούμε ότι συμβαίνει το ίδιο και στο Critical Path. Το παιχνίδι αποτελεί ένα συνδυασμό arcade και adventure στοιχείων, η εναλλαγή των οποίων θυμίζει αρκετά τα παιχνίδια INCA.

Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η real time αίσθηση που δίνει στον παίκτη. Συγκεκριμένα, όταν διαβάζετε το σημειωματάριο του minh, το παιχνίδι δεν σταματάει και η δράση εξελίσσεται. Επίσης, όταν στέλνετε σήματα κινδύνου ή πορείας στην Kat, αυτά εμφανίζονται στο ειδικό terminal σε σχήμα ρολογιού που φοράει στο χέρι της. Υπάρχουν όμως περιπτώσεις, κατά τις οποίες δεν ανταποκρίνεται στα σήματά σας και αυτό γιατί είναι πιθανό να μην κοιτάει τη συσκευή της εκείνη τη στιγμή. Σε γενικές γραμμές, το Critical Path αποτελεί προπομπό των παιχνιδιών που θα ακολουθήσουν. Τα γραφικά και ο ήχος που διαθέτει θα αποτελέσουν σύντομα στάνταρ στα περισσότερα παιχνίδια σε CD. Η χρήση ηθοποιών γίνεται ολοένα πιο συχνή και η τεχνική προσαρμογής τους μέσα στα παιχνίδια διαρκώς βελτιώνεται. Αν θέλετε να έχετε ένα πρώτο δείγμα των παιχνιδιών που θα έρθουν, επιλέξτε το Critical Path. Θα σας αποζημιώσει με το παραπάνω...

Το παιχνίδι μας πρόσφερε η Plotline.

του Αργύρη Γιαγιά



PC GAMES REVIEW

MAD DOG McCREE

CPU:	286 ή ανώτερο
RAM:	1 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SoundBlaster
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1

Το CD έχει καθιερωθεί πλέον στο χώρο των computer games. Ηδη, έχουν κυκλοφορήσει κάποια πολύ εντυπωσιακά και πρωτότυπα και βρισκόμαστε μόνο στην αρχή. Ενα από αυτά είναι το Mad Dog McCree. Μεταφερόμαστε στην Αγρια Δύση, τότε που ο νόμος επιβαλλόταν με τα εξάσφαιρα και οι μονομαχίες γίνονταν σε καθημερινή βάση. Εμείς, σαν ο "καλός", πρέπει να βοηθήσουμε τους κατοίκους της πόλης να απαλλαγούν από τον κακοποιό Mad Dog McCree, ο οποίος συν τοις άλλοις έχει απαγάγει και την κόρη του δημάρχου. Ολα αυτά είναι πάρα πολύ παραστατικά, καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται σαν μια καλογυρισμένη ταινία γουέστερν. Σε αυτό συμβάλλει η μεγάλη αποθηκευτική ικανότητα του CD, το οποίο -εκτός από τα πολύ μεγάλα φιλμάκια που περιέχει- διαθέτει και πολλούς διαλόγους σε ένα κατανοητό speech, με τη χαρακτηριστική ομιλία των Αμερικανών cowboys. Το παιχνίδι κατατάσσεται στην κατηγορία shoot'em up (στο στιλ του Operation Wolf), αλλά είναι πολύ πιο προχωρημένο από οτιδήποτε άλλο έχετε δει μέχρι τώρα στο είδος του. Αντιμετωπίζετε τους κακούς με το εξάσφαιρό σας (ποντίκι) και πρέπει να είστε αρκετά γρήγοροι, ώστε να μην επισκεφθείτε ...το νεκροθάφτη της πόλης. Αλλωστε, έχετε μόνο τρεις ζωές και κάθε φορά που θα χάνετε μία, ο νεκροθάφτης θα σας προειδοποιεί για τη μείωσή τους. Για κάθε σκηνή της ταινίας υπάρχουν δύο εναλλακτικές περιπτώσεις. Μία κατά την οποία σκοτώνετε τον κακό και η άλλη κατά την οποία σας σκοτώνουν. Για κάθε περίπτωση ακολουθεί η αντίστοιχη σκηνή. Κατά την περιπλάνηση στην πόλη θα βρείτε και κάποιους bonus στόχους, που θα σας εφοδιάσουν με εννιάσφαιρο πιστόλι, μια και κατά τη διαδικασία ξαναγεμίσματος μπορεί να χάσετε μία ζωή.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ζήστε την ατμόσφαιρα της Αγριας Δύσης μέσα από ένα πρωτότυπο παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	88

86%

Το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού είναι αυξανόμενο και εξαρτάται αποκλειστικά από τις ικανότητές σας. Σε πολλά σημεία (σαλούν, φυλακή) η κίνηση των αντιπάλων είναι στάνταρ και προβλεπόμενη, σε άλλα όμως (αχυρώνας) είναι τυχαία, με αποτέλεσμα να αυξάνεται η δυσκολία. Πολλές φορές, επίσης, θα χρειαστεί να κάνετε κάποια μονομαχία, όπου θα αποδειχτεί ποιος είναι πιο γρήγορος στο τράβηγμα. Τέλος, αν καταφέρετε να φτάσετε στον ίδιο τον Mad Dog McCree, θα πρέπει να είστε πολύ γρήγοροι και ακριβείς, καθώς μπορείτε να τον χτυπήσετε μόνο στο πρόσωπο (αλεξίσφαιρο στην Αγρια Δύση;).

Το Mad Dog McCree είναι ένα παιχνίδι που δείχνει τις τυπικές γραφικές και ηχητικές δυνατότητες ενός CD. Σίγουρα δεν είναι το απόλυτο shoot'em up, αλλά η κινηματογραφική του όψη του δίνει ένα δικό του ιδιαίτερο στιλ.

του Αργύρη Γιαγιά





Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



ΝΕΟ!!
για PC
(WINDOWS)

PΣ **PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300**

P1 **ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.
P2 **ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.
P3 **SILVER BALL** 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.
P4 **ΤΑΡΤΑ** 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.
P5 **MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).
P6 **DECATHLON** (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

AΣ **AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000**

A1 **DEFENDER OF THE GALAXY** 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.
A2 **THE CLUB HOUSE** (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.
A3 **ΝΑΥΜΑΧΙΑ** 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις
A4 **ΤΑΡΤΑ** 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.
A5 **MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ................................ **ΗΛΙΚΙΑ**................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **ΤΚ**................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ................ **ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ** .... **ΥΠΟΓΡΑΦΗ**................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219



ΤΩΡΑ ΚΑΙ MULTIMEDIA ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ!

•ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΣΤΕ ΤΗΝ ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ PC ΣΑΣ
• GAMES ΓΙΑ ΔΥΝΑΤΟΥΣ GAMERS
• ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ & ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ

Ψ Υ Χ Α Γ Ω Γ Ι Α



•MICROCOSM •REBEL ASSAULT •MAD DOG MC CREE•LABYRINTH •DRACULA •WORLD OF XEEN •SRIKE COMMANDER•MEGARACE •LANDS OF LORE •LAWNMOWER MAN •TFX•WHO KILLED SAM RUPER •INDIANA JONES CD EDITION •TORNADO •JURASSIC PARK •EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY •LARRY I-V •POLICE QUEST IV •STAR TREK 25th ANNIVERSARY

Ε Κ Π Α Ι Δ Ε Υ Σ Η



•LONDON TOUR •DINOSAUR ADVENTURE ΚΑΙ ΑΛΛΑ.

Ζήστε μέσα από ήχους και εικόνες, το Λονδίνο. Μία Multimedia ξενάγηση μέσα από το PC σας

Ε Ρ Ω Τ Ι Κ Α



•101 SEX POSITIONS
•LEGEND OF KAMA SUTRA
•SEXUAL ECSTASY (DOUBLE CD)
•THE SEXIEST WOMEN ON CD ΚΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΟΙ...



Ενα ενημερωτικό και ειλικρινές πρόγραμμα γύρω από το σέξ και τις σχέσεις, σε multimedia CD-ROM
•9 Κεφάλαια με τεχνικές και αισθησιακές μεθόδους
• Ειδικό κεφάλαιο αφιερωμένο στο safe sex και την αντισύλληψη

* ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΠΩΛΗΣΗ ΤΩΝ ΕΡΩΤΙΚΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ ΣΕ ΠΑΙΔΙΑ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ

TELE CLUB

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ

ΑΘΗΝΑ
Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2, fax: 9588503

ΒΟΛΟΣ
Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας τηλ.: 0421-3549